

DARK VENGEANCE™

HIT w 3D. Pełna wersja gry.

INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916

2CD

CD-ACTION®

Numer 05/2001 (60) Maj 2001
Cena 18 zł 50 gr w tym VAT 7%

Black & White

Fallout Tactics: BoS

Serious Sam

Severance: Blade of Darkness

Urodziny peceta



HP Laserjet 1200



Podkręć procka!



Odkryj,
co sprawia
ludziom
największą
przyjemność.



Zajrzyj na stronę 87

Czasopismo i płyty stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie



www.cdaction.com.pl

GIANTS PL

ZA 29,90 !



TRZY RASY • JEDNA WYSPA • WIELKI KONFLIKT

„Giants: Citizen Kabuto to rewelacyjna gra, którą polecam wszystkim bez wyjątku. Rzadko trafiają się tytuły tak oryginalne, zabawne i inteligentne - grzechem byłoby go pominąć. Jeśli nie zagrasz w Giants ominie Cię jeden z najciekawszych tytułów, jakie kiedykolwiek wydano na komputer osobisty”

Świat Gier Komputerowych

„Giants: Obywatel Kabuto po prostu trzeba mieć w swojej kolekcji. Gra z pewnością zasługuje na HIT-a i specjalne miejsce na półeczce z grami”.

Magazyn IO

„Jedna z najlepszych gier na PC z gatunku zręcznościowych. Cudowna oprawa audio-wideo i niewiarygodna grywalność.”

Gry Komputerowe



„Giants jest super! Ludziom z Planet Moon Studios udało się wyczerpać coś nieprawdopodobnego. Świetna grafika, niezgorszy dźwięk i game-play na poziomie kosmicznym - to argumenty, które obronią tę grę przed atakiem największego nawet malkontenta. Zaprawdę powiadam, oto produkt, na którym wzorować się będą inni.”

Secret Service



GIANTS

OBYWATEL KABUTO



Giants: Obywatel Kabuto © 2000, Planet Moon Studios. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wyłączna licencja i dystrybucja Interplay Entertainment Corp. Wszelkie inne znaki towarowe są zastrzeżone i należą do ich prawnych właścicieli.



Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

Dwie płyty CD z grą GIANTS po polsku

Instrukcja odsłaniająca tajniki rozgrywki

Magazyn z ciekawymi informacjami o grze oraz wkładkami do płyt

GRA GIANTS PL TYLKO 29,90 !

Gra Giants to jedna z najwyżej ocenionych pozycji w historii gier komputerowych

Click! 6/6	Reset 9/10	Magazyn IO 96%	CD Action 9/10	Secret Service 9.5/10	Gry Komputerowe 94%	Świat Gier Komputerowych 9/10	Wirtualne Imperium Gier 10/10
---------------	---------------	-------------------	-------------------	--------------------------	------------------------	----------------------------------	----------------------------------

Idea sprzedawania oryginalnych gier, opracowanych po polsku w cenie 29.90 jest szalona. Zwłaszcza, że w naszej serii nie ma miejsca na gry stare, czy słabe. Tylko aktualne hity polecane przez fachowców z prasy i z serwisów internetowych. Taką grą jest Giants. Jedna z najwyżej ostatnio ocenionych gier, zapewniająca rozrywkę pełną akcji i humoru. Poprzyj naszą szaloną ideę niewiarygodnie tanich oryginalnych gier. Już 8 maja kup swój własny egzemplarz eXtra Gry - nie zawiedziesz się!

8 MAJA W SPRZEDAŻY!

EXTRA GRA nr 1/2001

Majowa orka na ugorze

"Hej chłopcy, dziewczęta, junacy - do roboty, do roboty" - aż by się chciało zanuć przebrój z czasów, gdy świat był prosty, bo czarno-biały (choć w różnych odcieniach czerwieni), wszystko można było prosto wyjaśnić, cel jasny, przyszłość świetlana, a "związek nasz bratni" - zdaje się, że chodziło o ZSRR? - ogarniał ludzki ród" (szczęściem bez powodzenia); zaś na świecie nie było nie tylko nas, ale i sporej części rodziców naszych obecnych czytelników.

Trochę się jednak boimy tego, nawet mimo że i tak jesteśmy już zdemaskowani jako wstrętne czerwone pająki. Tak, tak, w pewnym organie pewnej partii (dla której wszyscy poza jej członkami są lewicowcami), w rubryce, w której różni panowie trapią relikty socjalizmu, gdzie się tylko da, parę wyrwanych "z mięchem" cytatów z naszych recenzji niezbitnie świadczy o tym, że tęsknimy za komuną, a na każdej ścianie wisi ci u nas portret Stalina. Prawdę mówiąc, nasze pismo zawsze starało się być maksymalnie apolityczne. Bo polityki to chyba wszyscy mamy dość - ale sam pomysł, by uznać, że kapitalistyczni wydawcy, którzy tylko i wyłącznie dzięki kapitalizmowi mogą wydawać swe pismo i zarabiać na nim, zamiast odkupować swe grzechy wobec klasy robotniczej gdzieś na Wórkucie, popierają i propagują socjalizm, wydat się nam tak zabawny, że aż warty wzmianki. Panom "trópicielem" życzymy dalszych sukcesów w tropieniu czerwonych agentów oraz fioletowych w prąki agentek - podpowiadamy, że taki np. CZERWONY Kapturek na pewno ma coś na sumieniu...

Ale wracając do rzeczy. Macie ota w rękach numer majowy. Maj zaczyna się od święta pracy (i to wcale nie komunistyczne święto, jakby ktoś pytał). No i u nas praca wisi na cołgu. Pięciolecie CDA, impreza z tym związana (sponsored przez za miesiąc) - to już przeszłość. Autografy rozdane, ręce wyciskane, co trzeba zjedzone i popite, nagrody wydane, zarwane godziny odespane... i starczy o tym. Nie zamierzamy więcej celebrować tych 5 urodzin jak królewskiego ślubu. Pięciolecie to fajna, okrągła data, ale dla nas ważny już jest tylko najnowszy numer. My patrzymy w przyszłość. Sięgamy już wzrokiem tego, co wkrótce się wydarzy - targów E3 w USA (naturalnie nie brakuje nas tam), nowych trendów, nowych gier.

Właśnie - nowych gier. W tym CDA na pewno nie brakuje nowych gier. Nowych DOBRYCH gier (kiepskich też jest trochę, ale tych reklamować nie zamierzamy). Gier, które na pewno zostaną na długo w naszej pamięci. Kultowy jeszcze przed premierą Black & White (specjalnie pojechaliśmy do Londynu, do siedziby wydawcy, by w B&W pograć - i byliśmy tam pierwszą i JEDYNĄ polską redakcją). I krótko: Molyneux nadal w wielkiej - nomen omen boskiej - formie! Fallout Tactics - gra na pewno doskonała, ale też budząca kontrowersje. Serious Sam - powrót do korzeni w konwencji FPS. Starzy gracze ze wzruszeniem otrą łzę w oku, widząc, jak idea Doom powraca po wielu latach - ale wspomaganą już engine'em na poziomie XXI wieku. A to przecież tylko skromna część gier, które dajemy Wam w tym numerze. Chyba jeszcze nigdy nie było ich aż tak wiele. Bo zdaje się: coś blisko 30 pełnych, uczciwych recenzji! A do tego przecież zapowiedzi, newsy, sprzęt, porady... Będzie co czytać!

Swoją drogą, radzimy zwrócić uwagę na nowy dział - Polskie Wersje. Co w nim opisujemy? Otóż opisujemy tam gry, które wprawdzie już wcześniej były omawiane na łamach CDA, ale teraz pojawiły się ich polskie wersje. Ponieważ takich gier jest coraz więcej, a szkoda miejsca na dwukrotne pisanie o tym samym, postanowiliśmy, że w takim wypadku będziemy się streszczać i koncentrować TYLKO nad jakości lokalizacji i tylko za to oceniać. Stąd osobny - a być może częściej Recenzji - dział. Dlatego może się - teoretycznie - zdarzyć, że gra X dostanie najpierw ocenę 10/10 - za to, że jest znakomita, i potem - 1/10 za bezdenną lokalizację. Naturalnie mamy nadzieję, że tak tragicznie nie będzie nigdy - no ale z góry uprzedzamy, żeby ten czy ów potem się nie dziwił, czemu ZNAKOMITA gra dostała tak kiepską ocenę. Napiszcie, co o tym sądzicie - tzn. sensie istnienia tego działu i formie zawartych w nim recenzji.

Zasadniczo to już wszystko w tym numerze. No, może poza jednym. Miesiąc temu był prima aprilis. Zatem niektóre z tekstów z numeru 4/01 należy traktować z lekkim przymrużeniem oka. Nie będziemy pisać które, bo to by znaczyło, że wątpimy w inteligencję naszych czytelników. Po prostu przypominamy, że numer kwietniowy rządził się swymi specyficznymi prawami.

Aha. Wprawdzie nie możemy powiedzieć, jakie gry będą w pełnej wersji za miesiąc czy dwa - ale możemy zdradzić, że warto już dziś położyć sobie miękką poduszkę na biurko, by uniknąć bolesnej kontuzji opadającej z trzaskiem szczęki, gdy zobaczycie (mówimy tu ogólnie o roku 2001, a nie np. przyszłym numerze...), jakie gry dla Was szykujemy. Myślicie, że Unreal to szczyt naszych możliwości? No to mylicie się - pojęźcie. Możemy też zapewnić, że gry to wcale nie koniec szykowanych dla Was niespodzianek - a nawet wprost przeciwnie. Np. CDA powinien teraz ukazywać się nieco szybciej niż dotąd. Kiedyś wychodziliśmy jako pierwsi w miesiącu - i czemu znowu ma tak nie być? Ale wszystkie szczegóły poznacie za czas jakiś. W końcu ma to być niespodzianka!

Zbigniew Bański

Jerzy Poprawa

Zbigniew Bański

Jerzy Poprawa



Zapraszamy do lektury...



e-mail: cdaaction@futurenetwork.com.pl
www.cdaaction.com.pl
www.futurenetwork.com.pl

Numer 60
Maj 2001

REDAKCJA

51-670 Wrocław, ul. Dąbrowskiego 57/61
centrala tel. (0 71) 3452145

Redaktor Naczelny Zbigniew Bański

Zast. Redaktora Naczelnego Jerzy Poprawa

Zespół Redakcyjny: Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk, Łukasz Nowak, Aleksander Olszewski, Marcin Serkies, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński

Stali Współpracownicy: Łukasz Bonczol, Paweł Omeiko, Andrzej i Patryk Sawiczy, Przemysław Ostrowski, Sławek Blyskal, Krzysztof Gonciarz, Hubert Bariz, Paweł Musiałowski, Mariusz Turowski, Jan Jankowski, Maciek Kuc, Robert Hubacz, Wojtek Tarczyński, Jakub Kominiarczyk

Redaktor Techniczny Jacek Sawicki

DTP: Jacek Sawicki, Grzegorz Jaszczyński, Beata Haratym, Janusz Oziom, Jakub Siepkowski

Opracowanie graficzne i korekta: Katarzyna Kondrat, Damian Bednarek

WYDAWCA

Silver Shark sp. z o.o.
53-602 Wrocław, ul. Teczowa 25, tel./fax (0 71) 3412083
e-mail: cdaaction@futurenetwork.com.pl

Dyrektor Wydawnictwa Zbigniew Bański

Biurowisko Klienta tel. (0 71) 3412083

Prenumerata tel. (0 71) 3437071 w. 338

Reklama: Jacek Bzdun
tel. (0 71) 3421841 w. 104
tel. komórkowy (0) 502 206383
e-mail: reklama@futurenetwork.com.pl

Kamil Linder
tel. (0 71) 3421841 w. 121
tel. komórkowy (0) 603 873963
e-mail: klinder@futurenetwork.com.pl

Cezary Grybos
tel./fax (0 22) 6522637
e-mail: cezary.grybos@futurenetwork.com.pl

Kazimierz Serwin
tel. komórkowy (0) 601 09 75 76
e-mail: kazimierz.serwin@futurenetwork.com.pl

Biurowisko w Warszawie: Waldemar Poturniak
tel./fax (0 22) 6522637
e-mail: waldemar@futurenetwork.com.pl

Biurowisko na komputerze DELTA
Public Relations, Promocja: Joanna Korwin-Kijne
tel. (0 71) 3421841 w. 119
e-mail: pr@futurenetwork.com.pl

Druk: Poligrafia S.A. Kielce

SILVER SHARK SP. Z O.O.

JEST CZĘŚCIĄ

THE FUTURE NETWORK PLC.

Future Network jest spółką giełdową notowaną na
Londyńskiej Giełdzie (symbol: FNET).

The Future Network służy zaspokajaniu potrzeb
informacyjnych ludzi, których łączy pasja. Naszym celem jest
zaspokajanie tej pasji poprzez tworzenie czasopism
i stron internetowych oferujących najwyższą jakość,
wiarygodną informację, różnorodność sposobów zaspokajania
czasu i pieniędzy oraz dających przyjemność z oglądania i
czytania. Ta prosta strategia pomogła stworzyć jedną z
najszybciej rozwijających się na świecie firm wydawniczych:
wydajemy już więcej niż 125 czasopism, ponad 45
dedykowanych czasopismom stron internetowych i osiem
specjalistycznych serwisów www
w siedmiu krajach.

Chairman: Chris Anderson
Chief Executive: Grev Ingham
Finance Director: Ian Linkins
Tel: +44 1225 442244
www.thefuturenetwork.pl.uk
Bath London Milan Munich New York Paris Rotterdam
San Francisco Wrocław

W tym wydaniu CD-ACTION znajdują się teksty oraz ilustracje
z miesięczników PC Format, PC Answers i PC Guide.
Wymienione czasopisma należą do Future Network Plc., UK
2000. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub
częściowo kopiowane, fotokopiuwane, reproduktowane,
umieszczane ani przekazywane do formy elektronicznej czy też
odczytywanej przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy.
Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń.
Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz
zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów.
Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich
właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach
informacyjnych.



Media with passion



PCFormat[®]

porady ✓ kursy ✓ informacje

Co miesiąc pełna wersja programu po polsku!

Reinstalacja Windows

- 51 kroków i chwytów



- ✓ Kopie zapasowe
- ✓ Zachowywanie plików i programów
- ✓ Partycje
- ✓ Dysk startowy
- ✓ Instalacja - od nowa i na poprzedniej kopii
- ✓ Kłopoty po instalacji
- ✓ Konfiguracja końcowa



+13 pełnych wersji

Narzędzie do e-biznesu:
Kreator Sklepu Internetowego

Bezpieczeństwo w Sieci i w domu:
Secure Up 1.0
Tiny Personal Firewall 2.0
Secure It

Grafika i obróbka zdjęć:
GIF Animator 2.0
Cool 3D 2.0
Photo Studio 2.0
Sentfactor Paint 2000

WEB-ED 2.85 - editor HTML
WinPIM - potężny organizator PIM

PaperMaker 6.1
3D Me Now Lite
bioPlayer

www.pcformat.pl

Spis treści

Fallout Tactics: Brotherhood of Steel



64

Osadzona w świecie Fallouta (czyli w realiach po wojnie atomowej) gra, będąca nawiązaniem do RTS, RPG, strategii i Bog wie czego jeszcze. Krótko mówiąc: Jagged Alliance + Fallout w jednym. I to smakuje naprawdę dobrze!

Black & White

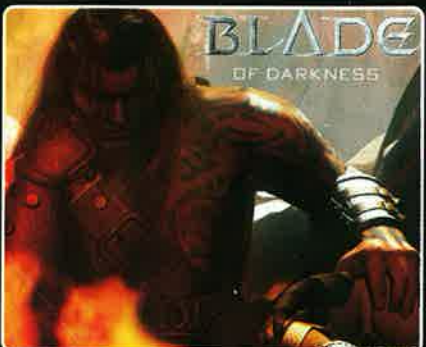
76



Wiele lat temu pojawiła się znakomita książka sf, zatytułowana "Trudno być bogiem". Teraz - choć to już nie pierwszy raz w historii gier - będziecie sami mogli się przekonać ile w tym prawdy. Po raz kolejny umożliwia nam Peter Molyneux, którego na pewno pamiętacie z (nomen omen) boskiego Popolousa...

Severance: Blade of Darkness

72



Mroczna, krwista i mocna gra TPP. Wprowadza zasady i fabuła są jakby znane (unięziony bohater z mieczem w ręku kontra hordy potworów)... ale diabeł tkwi w szczegółach. Po prostu gra się znakomicie. A czemu to - dowiedzie się już z recenzji...

Zawartość CD

Zawartość Cover CD 8

W produkcji

Aliens Nation 2 30
Baldur's Gate II - Throne of Bhaal 32
Empire Earth 26
Fatherdale 28
Medal of Honour 20
Original War 29
Sting 38
Takeda 22
Unreal 2 34
Zulu War 24

Za 5 dwunasta

Catan 38

Recenzje

102 Dalmatians 89
Age of Sails 2 60
Airfix Dogfighter 105
Black & White 76
Cabela's Off Road Adventure 70
Deluxe Ski Jump 2001 62
Europa Universalis PL 102
Fallout Tactics: BoS 64
Fate of Dragon 98
Icewind Dale: Heart of Winter 96
Konung PL 104
Legend of the Prophet and the Assassin 90
Mercedes-Benz Truck Racing 44
Money Mad 94
Offroad 50
Passage 71
Pro Rally 2001 PL 84
RollerBot 82
Rycerze Króla Artura 56
Sacrifice PL 104
Serious Sam 100
Severance: Blade of Darkness 72
Ski Resort Tycoon 48
Skijump Challenge 2001 62
Star Wars: Battle of Naboo 88
Ultimate Paintball Challenge 42
World War 2: Normandy 92
Worms World Party 52

Sufler

Konung PL - 110
Total Annihilation - cz.2 106

Świnka

Kolekcja XX wieku 112

Nie tylko gramy

Kurs HTML-a 118
Kurs Pascala 119
Kurs PHP 116

SPIS DOSTAWCÓW REKLAM

.Net - 203, AB - 153, Agencja MMD - 125, Auto dziś i jutro - 121, CDP - 2, 3, 13, 15, 19, 21, 55, 59, 87, Softbox - 83, Creative - 169, Edgar - 139, Epson - 157, Exe - 200, 201, Faterbit - 145, IM Group - 47, 49, Impresja - 143, Kawaii - 7, 187, Lanser - 161, 163, Manta - 149, Multimedia Vision - 173, PC-Format - 5, Play-it - 51, 91, 93, 95, Sklep Internetowy - 204, Techland - 79, TIM Soft - 23, 25, TopWare - 43, Wirtualne Imperium Gier - 117, Wirtualny Świat - 16, 17, X-Men - 127

Action Net

Botnet 122
Kalejdoskop WWW 122
Kamery 126
Triki w MIRC-u 124

Multimedia

EduROM. Szkoła podstawowa - klasa IV 144
Matematyka + Gimnazjum 142
Multimedialna Encyklopedia Powszechna 140
Multimedialna Encyklopedia PWN 146
Przygody prosiaczka Kwika: Świat zwierząt 148
Przygody w Cyfrolandii 150

Poradnik

20 porad - MS Publisher 167
20 porad - MS Word 166
20 porad - Music Match 156
Pilot PC 152
Skóry dla przeglądarki 170
Sprzątanie komputera 158
Szybkie porady 172
Windows .NET 154

Sprzęt

Compaq iPaq 189
Dexxa Kamera 187
Dexxa Throttle Joy 191
HP Deskjet 959 188
HP Jornada 720 191
HP Laserjet 1200 182
HP Scanjet 2200 186
Klawiatura Unikey USB 185
Klawiatura ART 184
Klawiatura Chicony 190
Mysz A4Tech Optical 185
Myszki A4Tech IR 183
Podkręcanie procesora 181
Urodziny peceta 174

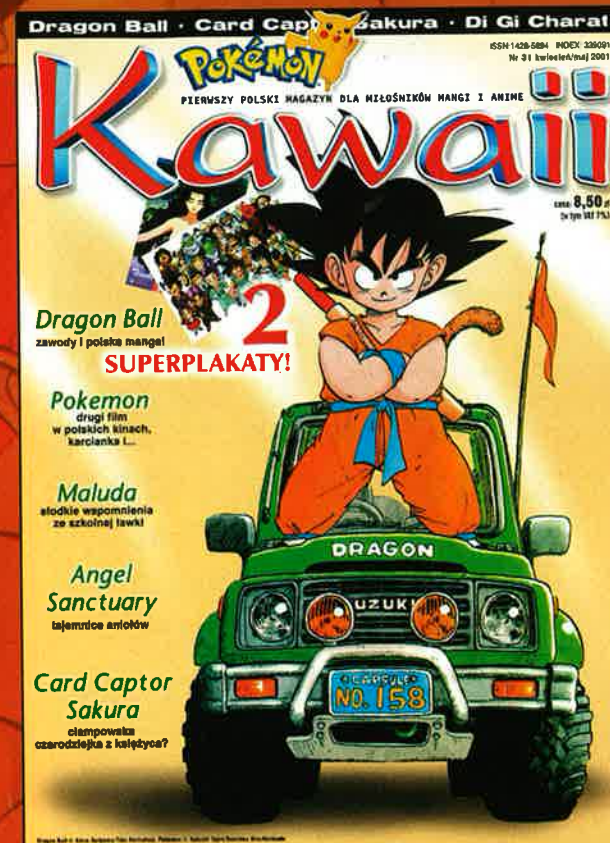
Inne

Action Redaction 196
Blizzard - konferencja 136
FPP Zone 128
Gamewalker 39
Konkursy 12
Na Luzie 114
Okładki na CD 14
Pomocna Dłoń 131
Prenumerata 192
Przemyslenia 138
Scena 132
Sobowót 18
Star Wars 134
Tawerna RPG 130
Techland - konkurs 69
Tipsy 202

INDEKS GIER

102 Dalmatians 89	Offroad 50
Age of Sails 2 60	Original War 29
Airfix Dogfighter 105	Passage 71
Aliens Nation 2 30	Pro Rally 2001 PL 84
Baldur's Gate II - Throne of Bhaal 32	RollerBot 82
Black & White 76	Rycerze Króla Artura 56
Cabela's Off Road Adventure 70	Sacrifice PL 104
Catan 38	Serious Sam 100
Deluxe Ski Jump 2001 62	Severance: Blade of Darkness 72
Empire Earth 26	Ski Resort Tycoon 48
Europa Universalis PL 102	Skijump Challenge 2001 62
Fallout Tactics: BoS 64	Star Wars: Battle of Naboo 88
Fate of Dragon 98	Sting 38
Fatherdale 28	Takeda 22
Icewind Dale: Heart of Winter 96	Total Annihilation 106
Kolekcja XX wieku 112	Ultimate Paintball Challenge 42
Konung PL - 104, 110	Unreal 2 34
Legend of the Prophet and the Assassin 90	World War 2: Normandy 92
Medal of Honour 20	Worms World Party 52
Mercedes-Benz Truck Racing 44	Zulu War 24
Money Mad 94	

DRAGON BALL



w majowym wydaniu
magazynu Kawaii

Manga DB po polsku

Wywiad
z Kamesenninem



Teksty piosenek

PLAKAT!

Szukaj w kioskach i salonach EMPIK-u

Kawaii
czasopismo dla Ciebie
www.kawaii.com.pl

Przypominamy, że:

- - gra/program w pełnej wersji;
-  - gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich;
-  - gra wymaga akceleratora, by chciała działać.

Dodatkowe informacje o danym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się - zwykle - w katalogu z danym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.). Podawana przez nas na łamach CDA klawiszologia to zwykle taka ścieżka-minimum, która umożliwia granie, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi.

Uwaga 1: ponieważ niektóre z dem automatycznie rozpakowują się do dysku C:, w katalog Temp, wskazane jest mieć tam jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 300 MB zalecane jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować niepoprawnie!

Uwaga 2: nie przejmujcie się *zbyt* podawanymi wymaganiami sprzętowymi dem - po prostu próbujcie je instalować. Często okazuje się, że gra działa na dużo słabszym sprzęcie niż teoretycznie powinna.

Uwaga 3: w menu Cover CD macie: Nightly Gale "In Despair of Solitude"

Uwaga 4: jeśli z jakichkolwiek przyczyn nie odpowiada ci nasze menu, odpal zamiast niego plik startlow.exe w głównym menu CD. Uruchomi to prostą i szybką, ale funkcjonalną przeglądarkę.

Dark Vengeance

(GT Interactive)

Fragment recenzji Jaspin

Dark Vengeance łączy w sobie (...), na swój oryginalny sposób (...), najlepsze cechy minionych przebojów z gatunku TPP, oferując jednocześnie pokazną liczbę nowych rozwiązań oraz pomysłów. (...) Przed nami kolejne starcie z do- brem lub złem, krucjata z ciężącym na ściegach i mięśniach 2-metro- wym mieczem w garści, kąpiel we krwi i ogniu (...).

DV jest grą fantasy. Tradycyjnie należy ocalić ludzkość (...) przed armią elfów. (...) Kilku odważnych wojowników zdecydowało się przerwać błogie nieróbstwo i zapobiec mającej się wkrótce rozegrać ludzkiej tragedii.

Do wyboru mamy kilka postaci, z których każda charakteryzuje się różną wytrzymałością, odmienną

taktyką i techniką walki oraz obrony. Są to: gladiator, czarownik oraz oszustka (złodziejka?). Ponieważ wybór postaci ma tu naprawdę spore znaczenie, każdy poziom gry można zwiedzić kilka razy - za każdym razem inną postacią.

Liczba rozmaitej broni może przyprawić o zawrót głowy: czarodziejskie różdżki, miecze świetlne (podobne do tych ze Star Wars), nietoperze (!), topory, fireballe, ogniste kręgi - to tylko niewielka część dostępnych narzędzi walki. Ma to swoje uzasadnienie, bowiem wrogów jest mrowie: biegające, latające, pełzające, świecące i znikające po- tworki, szkielety, szklani rycerze (!), no i wiele odmian elfów. Oprócz nich są też wielcy bossowie, z którymi co jakiś czas na- leży się zmierzyć. Dodajmy, że



Kolekcja CDA nr 35

Rodzaj: 3D Action/TPP. Multiplayer: tak. Cena: ok. 40\$, Ocena CDA: 9
Podobne do: Heretic 2, Tomb Raider, Die by the Sword (+ elementy RPG)
Wymagania minimalne: P166, 16 MB RAM, DirectX, Windows 9x, CD x4
Wymagania sugerowane: P 200 MMX, 32 MB RAM, wskazany akcelerator, reszta jak wyżej

Konkrety: 30 rodzajów broni, 18 leveli, 3 bohaterów do wyboru, 3 różne sposoby w-
dzajów wrogów, 32 osoby w trybie 1

Nie uwierzcie, twórcy gry SAMI wbudowali cheaty w swe dzieło! Wystarczy tylko w menu, podczas gry wybrać opcję CHEATS, a potem to, co nas aktualnie interesuje... Wzruszająca troska :)))



większość z nich ginie równie efektownie, jak wygląda za życia (a wyglądają znakomicie). Walka jest dynamiczna, ponieważ spora część oręża zmusza do starcia w bardzo bliskim dystansie (czasem nawet walczymy wręcz) - niejeden raz chluśnie na nas geizer wrażeń (albo i naszej) krwi. Ale to właśnie cały jej urok - taka walka jest znacznie bardziej dynamiczna i wciągająca, niż miotanie piorunów z magicznego patyka.

Swoją postać widzimy zazwyczaj w ujęciu TPP (zza pleców), co jednak nie oznacza, że nie możemy wykorzystywać trików rodem z gier FPP, czyli np. płynnego rozglądania się.

(...) Przedarcie się przez skomplikowane i pokręcone levelle nie zalicza się do łatwych zadań, to nieustanne szukanie przejść i kluczy, przerywane gwałtownymi i burzliwymi pojedynkami typu: "jeden przeciw wszystkim". Warto się jednak rozglądać, ponieważ fantastyczne postacie, ponure obrazy na ścianach, dziwne maszyny oraz szczątki tych, którzy mieli mniej szczęścia od nas, tworzą niepowtarzalny, piwniczny kli-

KOLEKCJA CDA:

Oto lista pełnych gier/programów (*), które ukazały się dotąd na łamach CDA:

Timeshock	- 07/98
- pinball	
FA/18 Hornet 3.0	- 08/98
- symulator lotu	
Eastern Front	- 09/98
- turowa strategia	
Flying Corps	- 10/98
- symulator lotu (I wojna)	
Alone in the Dark 3	- 11/98
- przygodówka w 3D	
GT Racing'97	- 12/98
- symulator jazdy	
Prisoner of Ice	- 01/99
- przygodówka (horror)	
Motor Mash	- 02/99
- zręcznościówka + samochody	
FX Fighter Turbo	- 03/99
- karate	
Spec Ops	- 04/99
- komandos w 3D; akcja i nie tylko	
Prost GP	- 04/99
- Formula 1	
Dark Colony	- 05/99
- RTS w realiach s.f.	
Stonekeep	- 06/99
- RPG (klasyka)	
Wacki	- 07/99
- przygodówka po polsku	
Die Hard Trilogy	- 08/99
- akcja, strzelanie, jeżdżenie	
Fallout	- 09/99
- GIGAhit w kategorii RPG	
EarthSiege 2	- 10/99
- symulacja Mechów	
Magic Music Maker 2.0	- 11/99
- program do tworzenia muzyki	
Earth 2140 PL SE	- 12/99
- doskonały RTS (po polsku!)	

ExcaliBug

(Dinamic)

Wymagania: P200, 64 MB, Win95, akcelerator

ZAAAA...rąbiste!!! Wyobraźcie sobie coś w rodzaju Commando-sów (a tak!) skrzyżowanych z - hm... pszczołką Mają w grafice 3D! I to jest właśnie to. RTS, strategia, sporo walk... Troszkę też w klimatach Myth... Demo zajmuje prawie 200 MB na HDD i ma jedną, paskudną wadę (naturalnie poza tą, że nie jest pełną wersją): zarówno instalka, jak i całe demo są po... hiszpańsku :(((. No cóż, trzeba to przeżyć. Na szczęście do gadania/pisania za wiele nie ma. Tym niemniej radzę eksperymentować z obłożeniem klawiszy, np. kursorami zoom'uje się ekran itp. Mimo to gra się świetnie!

Uwaga: gra rozpakowuje się z CD do wybranego katalogu. Tam rozpakowujemy ją ponownie. Potem dopiero instalujemy... No, co ja poradzę, że tak wyszło?



W sumie otrzymaliśmy produkt, który można porównać do takich tytułów, jak Deathtrap Dungeon czy Heretic 2, a pod względem grafiki i klimatu porównywalny z Unrealem i Quake'iem! Dark Vengeance należy do gier, którym bez żalu poświęcasz godziny zwykle przeznaczone na sen...

Plusy gry: grafika, klimat, ogromny wybór broni, multiplayer, efektowne walki.

Minusy gry: chwilami nużące, rozwlekłe levelle, a to z powodu konieczności przeszukania praktycznie każdego ich zakamarka, by móc przejść dalej.

UWAGA: na CD z grą znajdziecie patcha do DV. Warto go zainstalować.

Polska instrukcja w najnowszym
Action Plusie!



Motorhead	- 01/00
- ekstra samochodówka!	
Shogo: MAD	- 02/00
- znana gra FPP	
Actua Soccer 3	- 03/00
- piłka nożna (symulacja)	
Plane Crazy	- 04/00
- samolotowa ściganka	
Incoming	- 05/00
- rozbudowana gra akcji w 3D (multishooter)	
G-Police	- 06/00
- akcja w 3D [FPP/TPP] + symulacja lotu	
Fallout 2	- 07/00
- sequel GIGAHitu RPG [też gigahit :)]	
Croc: Legends...	- 08/00
- zabawna platformówka w 3D	
Ultimate Race Pro	- 09/00
- symulator jazdy samochodem	
M.A.X. 2	- 10/00
- rozbudowany RTS	
MIG Alley	- 11/00
- symulator lotu myśliwców	
Big Race USA	- 12/00
- pinball	
Int. Rally Championship	- 12/00
- samochodówka	
Total Annihilation	- 01/01
- znakomity RTS	
Heroes of Might & Magic	- 02/01
- kultowa turowa strategia fantasy	
Army Men	- 03/01
- akcja + elementy strategii	
Unreal	- 04/01
- GIGAHit z gatunku FPP	
Dark Vengeance	- 05/01
- akcja w TPP, w klimatach Heretica 2	

* Spis dotyczy TYLKO wersji całokompleksowych; oprócz tego od 12/97 zamieściliśmy wiele innych pełnych wersji gier, niezajmujących całego CD (np. Franko, Kajko i Kokosz, BattleCruiser AD3000, Pacific Islands, Caesar na CD 9/99, TR2: Golden Mask w 10/99, GTA 1961 i SP2WW2 w 11/99, Dink Smallwood w 12/99, Mobility w 12/00, Egoboo itd.). Było też WIELE pełnych wersji użytków.

Psyworld

(Crystal Interactive)

Wymagania: P266, 32 MB, akcelerator

Platformówka 3D. Dwa etapy, prosta obsługa, przyzwoita grafika, 14 MB na HDD. Nieco psychodeliczna muzyka, ale ogólnie w porządku. I wystarczy :).



Summoner



(THQ)

Wymagania: P2-266, 64 MB RAM, akcelerator 8 MB RAM, DirectX

Doskonała wizualnie gra RPG w 3D. Baaaardzo skomplikowana (przeczytanie dokumentacji gry wręcz obowiązkowe, jeśli zamierzacie grać). [F1] wywołuje miniściąkę z klawiszologii. Demo wstępnie rozpakowuje się do tempa i zajmuje 138 MB. Działa tylko w 640 x 480.

Uwagi: jeśli masz kartę Voodoo, to pamiętaj, że demo nie lubi D3D, użyj Glide!

Demo zawiera trzy levele do przejścia. W pierwszym Joseph i Flece muszą po prostu wyjść z lasu, potem zwiedzą starówkę w Lenele, a potem podziemia tychże miast. Naturalnie nie brakuje walk, o nie... Pamiętajcie o magii :).



Evil Islands



(Nival Interactive)

Wymagania: PII 233, 64 MB, Win9x, DirectX, ew. akcelerator

O samej grze pisaliśmy w nr 4/2001, więc w skrócie: akcja + elementy RPG w 3D, w klimatach fantasy, nieco podobne do Darkstone. Robi wrażenie! Potrzebuje jakieś 150 MB na HDD. Warto poczytać dokumentację. Klawiszologię znajdziecie w menu gry.

Uwaga: będą problemy z obsługą: 3dfx Voodoo Graphics 1; ATI 3D Xpert; S3 Trio 3D. Potrzeba ok. 300 MB na dysku C, żeby gra mogła się rozpakować do tempa i zainstalować we wskazanym katalogu.



Space Tripper



(PomPom)

Wymagania: P450, 64 MB, Win98, akcelerator

Dynamiczna, kosmiczna strzelanina (widok z góry) z bocznym scrollem ekranu. Strzelaj, zbieraj znajdźki, strzelaj, strzelaj... Trzeba na to 9 MB na HDD.

Klawiszologia

Kursory - sterowanie
Z - obrót o 180 stopni
C - fire!
X - zmiana broni

Uwaga posiadacze kart z Open GL: gra może nie chodzić poprawnie, o ile w opcjach waszych kart macie włączone Vertical Sync.



Star Wars: Episode I Battle For Naboo



(Lucasarts)

Wymagania: PII 233, 64 MB, Win9x, akcelerator z min. 8 MB RAM

No cóż, Lucasarts dołuje od paru lat, kolejne gierki osadzone w świecie Star Wars wyglądają jakby robiono je na tym samym engine (co pewnie jest prawdą). A sam engine z każdą gierką coraz wyraźniej daje do zrozumienia, że chciałby pójść na emeryturę... Nic to! Fanowie SW będą szczęśliwi tak czy inaczej i grę kupią (prawda?). Zatem zapraszam do walki na powierzchni planety Naboo - najpierw z droidami na takich "frowadłach", a potem z czymś większym... (mnie najbardziej w tym demie podoba się muzyka, prawdę mówiąc)... Program zajmuje 68 MB na HDD i wstępnie rozpakowuje się do tempa.

Klawiszologia

' - kamery
S - hamulce
W - gaz
[Spacja] - ognia
L [Alt] - ognia z drugiej broni
E - tocz się
Kursory - sterowanie pojazdem



Vital Device

(Azora)

Wymagania: P166, 32 MB, Win 9x, DirectX

Hmmm... RTS-ik ale jego akcja dzieje się wewnątrz ludzkiego ciała! Choć, prawdę mówiąc, ma to niewielkie znaczenie dla samej gry... Tak czy siak, trzeba dokopać wrogowi. Dwie misje (+ opcja custom) i jakieś 60 MB na HDD. W sumie może być...

Uwaga: u mnie należało cierpliwie poczekać (od momentu wystartowania instalacji z naszego menu) ok. 10 sekund, aż coś zacznie się dziać, więc bez paniki, że "demo nie chce się instalować". Chce, chce, tyle że trzeba poczekać.

Rage Offroad



(Rage)

Wymagania: P266, 64 MB RAM, DirectX, wskazany akcelerator

Arcadowa ściganka samochodami w TPP. Mało realizmu, dużo zabawy (reczka w tym CDA). 2 trasy, 2 wozy (kilka skiniów do wyboru), edycja liczby okrążeń, pogody, pory dnia itp. Gierka chodzi tylko w 640 x 480 w 16 lub 32-bitowej paletce (jeśli szwankują tekstury, ustaw 16-bitową paletę, u mnie pomogło). Demo potrzebuje na HDD ponad 106 MB!

UNREAL -
masz problem?

Na CD z grą znajdziesz katalog EXTRAS, a w nim m.in. pełną angielską instrukcję w formacie .pdf oraz, co ważniejsze, DWA patche do gry - podkatalog Unreal Patches. Patche przydają się w momencie, gdy twój akcelerator nie chce współpracować z programem (ale tak czy siak warto je zainstalować). Jeśli zdecydujesz się na instalację, zacznij od tego z niższym numerem (224v), gdyż patch nr 225f zadziała prawidłowo dopiero po instalacji 224v. Aby zainstalować patche, wystarczy dwukrotnie kliknąć któryś z nich, a potem wybrać angielski jako język i kliknąć kolejne okna next lub install, które się pojawią. Patch odnajdzie miejsce, gdzie zainstalowana jest gra, i zaktualizuje, co trzeba. Po instalacji patcha(ów) należy również zrestartować, zanim rozpoczniesz grę.

Jeśli nadal masz problemy z obsługą akceleratora (mimo zainstalowanego patcha), wybierz Advanced Options, potem Driver, na koniec GameRenderDevice. Pojawi się strzałka, kliknij ją, a otworzy się okno. W menu wybierz odpowiednią dla twego akceleratora opcję. Powinno pomóc! W każdym razie na Rivie TNT 32 MB (Open GL) chodziło jak złoto, w maksymalnej, możliwej rozdzielczości!

3D Scooter
Racing Demo

(Pantera Entertainment)

Wymagania: P2-266, 64 MB, DirectX, wskazany akcelerator

Symulacja wyczynowej jazdy na... hulajnodze w 3D (no co - mówię jak jest...). Heh, Tony Hawk to zapewne nie jest... no, ale można troszkę poszaleć, nie powiem... Dobra rada: poczytajcie dokumentację dema! To zajmuje jakieś 40 MB na HDD.

Klawiszologia

[F2] - kamery
Kursory - sterownie
[Ctrl] - kontrola prędkości
[Spacja] - skok



Dragon Scale

(Bindweed)

Wymagania: PC, 16 MB RAM

Heeee... BARDZO fajna gierka logiczna. Zasady są bardzo proste - komputer pokazuje ci kształt elementu (np. trójkąt). Musisz odnaleźć na planszy dwa identyczne trójkąty (ten sam kolor i kształt - żaden z nich NIE MOŻE być przesłonięty inną figurą) i wykopać je z planszy. I tak aż do oczyszczenia całego ekranu. Tja, wydaje się banalne? Może i tak, ale gra się świetnie. No i tylko 3 MB...

Melker - the Elk Hunt

(Wihborg)

Wymagania: P133, 16 MB, DirectX, Win 9x

Zabawna gra arcade z sympatycznym tosiem w roli głównej. Demo oferuje 2 etapy i sporo humoru. Całość 6 MB. Sterowanie? Kursorki, [Ctrl] (skok), [Shift] (z byka go!).

Solaris 104

(Apollo Entertainment Software)

Wymagania: P166, 32 MB RAM, DirectX, Window 9x

Tjaaa... bardzo klasyczna, kosmiczna strzelaninka 2D z poziomym scrollem ekranu. Bardzo dynamiczna, kolorowa i ładna (mimo iż chodzi najwyżej w 640 x 480). No, co tu kryć, takie gry zawsze się będą podobać... Potrzeba na nie 18 MB.

Klawiszologia

Kursory - sterowanie
[Shift] - osłona (panic!)
[Ctrl] - ognia!



Outlive



Wymagania: P166, 32 MB, Win9x, DirectX

Rozbudowany RTS z akcją osadzoną w przyszłości na obcej planecie. Gra całkiem skomplikowana, ale wciągająca. Demo, które zajmuje 81 MB, oferuje minikampanię złożoną z 3 misji (+ tutorial) oraz 2 mapy terenu pojedynków. Warto poczytać dokumentację dema.

Skrócona klawiszologia

[F1] - klawiszologia
[F2] - save
[F3] - oad
[Ctrl+F2] - quick save
[Ctrl+F3] - quick load
[F4] - options menu
[Alt+B] - założenia misji
[Alt+R] - rozdzielczość ekranu
[Alt+H] - jasność ekranu
[Alt+V] - szybkość gry
[Alt+J] - restart
[Alt+A] - wyjście z misji
[Alt+X] - pa, pa
+/- - szybkość rozgrywki
[Ctrl+T] - wybierz wszystkie walczące (aktualnie) pojazdy
[Ctrl+R] - wybierz wszystkie walczące (aktualnie) ziemskie pojazdy
[Ctrl+A] - wybierz wszystkie samoloty
[Ctrl+D] - wybierz wszystkie administrative vehicles
[Ctrl+L] - wybierz wszystkie pojazdy widoczne na ekranie
[Ctrl] + zaznacz jednostkę - wybierz wszystkie pojazdy danego typu, jak zaznaczony na ekranie



PROGRAMY

Windows Media Player 7 - bardzo przydatna i nieźle wyglądająca playerka multimediów.
DirectX 9.0 - najnowsza wersja bibliotek Microsoftu potrzebnych do uruchomienia większości gier i programów.

Music Match 6 - multimedialny kombajn, który tworzy i odtwarza wiele formatów plików muzycznych, w tym MP3. Uwaga: dłuugo się instaluje z CD (tzn. długo nic się nie dzieje - cierpliwości!).

EasyCleaner 1.7i - rozbudowana aplikacja do porządkowania systemu. Potrafi oczyścić rejestr, wyszukać zduplikowane pliki itp. Uwaga: używasz go na własną odpowiedzialność! Jeśli program znajdzie jakieś "zbędne" pliki, nie kasuj ich od razu, ale "schowaj" na tydzień lub dwa do jakiegoś katalogu. Jeśli po tym czasie system pracuje poprawnie i nie zgłasza np. braku jakichś "dll", to wtedy można je wykasować.)

RegCleaner - "czyszciciel" systemu skupiający wysiłki na doprowadzeniu do porządku rejestru.

WCPUID 3.0 beta - nowa wersja doskonałej aplikacji do odczytywania szybkości działania procesora. Obowiązkowa pozycja dla overclockerów. System=freeware.

Startup Manager 2.0 - jeden z najlepszych programów sprawujący dokładną kontrolę nad tym, co jest uruchamiane przy starcie Windows. Freeware.

EXTRAS

Bonus 1 - kursu Delphi, cz.3; dużo nowych ikon i kursorów; magi PL: No Name 13, No Name Metal Mag, Ptikuś; The Cure w wersji MID...; Na luzie w wersji CD (teksty, scr, programy); nieco alternatywnych dźwięków systemowych; saver Voyager, XaraCube; startup logos - Boba Fett, Matrix, Star Trek; sporo ładnych obrazków na tapety; themes - Merlin i What's tail; kilka pożytecznych programów użytkowych, m.in. test monitora.

Bonus 2 - coś dla graczy; małe gierki: Drift, Giana Family 1.3, Windig; nowe levele do: AoE, Worms Armageddon, HoMM3, Starcraft; save game do: Cabella's Off Road, Cossacks, Croc, Heroes 3 wszystkie kampanie, Insane, Total Annihilation; tipsy po polsku; trainery do: Cossacks, Fate of Dragon, Settlers 4, Severance Blade of Darkness, SimCoaster, Star Wars Battle of Naboo.

Tawerna RPG - kącik fanów RPG.
Action Mag - kącik tych wszystkich czytelników CDA, którzy lubią czytać i pisać niekończąc się tylko o grach.

Strategic Area - kącik fanów gier strategicznych i RTS.

Pomocna Dłoń - wszystkie anonse do Pomocnej Dłoni (dużo więcej niż na łamach CDA).

Cennik Klubu CDA - najnowszy cennik rzeczy, które można zamówić w naszym klubie pod numerem tel. 0801 600 200.

FPP Zone - kącik miłośników gier FPP.

Scena - czyli co można wycisnąć z komputera, gdy ma się talent i dużo dobrych chęci.

Speed Zone - kącik miłośników 4 kółek, ale tych komputerowych :)).

Esensia - doskonały polski mag poświęcony fantastyce naukowej. Zawodowy poziom! Polecamy lekturę...

Adventure Zone - kącik miłośników poświęcony grom przygodowym oraz TPP.

FAQ - najczęstsze pytania do redakcji CDA i nasze odpowiedzi na nie (i to na poważnie). Tamże Słowniczek Gracza, czyli proste wytłumaczenie wielu trudnych słów :).

Sport Center - dla fanów gier sportowych.

INDEKS DEM

3D Scooter Racing
Dragon Scale
Evil Islands
Excalibur
Melker - the Elk Hunt
Outlive
Psyworld
Rage Offroad
Solaris 104
Space Tripper
Star Wars: Episode I Battle For Naboo
Summoner
Vital Device

PIZZA KONKURS!

CDA oraz dystrybutor znanej Wam Pizza Connection 2 ogłaszają konkurs! Nagrodą będzie kilkanaście egzemplarzy polskiej wersji tej gry. Wystarczy odpowiedzieć na jedno prościutkie pytanie. Brzmi ono:



Z czego składa się pizza "Margeritha" (pomijając naturalnie ciasto)? Tzn. co trzeba położyć na cieście, by uzyskać klasyczną pizzę "Margerithę"?



Odpowiedzi na kartkach pocztowych, z dopiskiem PIZZA, nadsyłajcie na nasz adres do końca maja.

Pizza2 connection



ROZWIĄZANIA KONKURSÓW

Kingdom Under Fire

Wooooowwww... Zyskaliście sobie wroga w osobie listonosza, który - wywołując na biurko Joli w sekretariacie kolejne zwąły odpowiedzi na ten konkurs - narzekał, że dostanie przez nas/was przepukliny i skrzywienia kręgosłupa. Zaiste, nie pamiętamy już takiej masy kartek i e-maili z poprawnymi odpowiedziami! Fundator nagród, czyli firma CD-Projekt, postanowił więc obdarować nagrodami znacznie więcej niż zwykle osób - i w efekcie macie listę 25 szczęśliwców, którzy otrzymają od CD-Projektu pudełkowe wersje KUF.

Tomasz Gerber, Poznań; Michał Gil, Mysłków; Paweł Szulewski, Bochnia; Konrad Bojarczuk, Wysokie; Wacław Kopacz, Dębica; Mirosław Zwierz, Bolesławiec; Wiktor Sędkowski, Opole; Grzegorz Rudnicki, Kaluszyń; Paweł Szczepański, Terespol; Grzegorz Mazurkiewicz, Brzeg; Michał Gromadzki, Dzielnów; Małgorzata Lenter, Sosnowiec; Tomasz Kociemba, Kościan; Patryk Lewicki, Puck-Polczno; Piotr Eichler, Malbork; Krzysztof Śliwiński, Świdwie; Marek Brzeziński, Wronki; Adam Chrzanowski, Pruszków; Krzysztof Godlewski, Zabłudów; Robert Kielbaso, Olawa; Krzysztof Kozimor, Wyrzysk; Grzegorz Dubiel, Dębica; Olaf Artymuk, Warszawa; Aleksy Kubik, Olawa; Paweł Baszak, Rzeszów.

JoWoD w Polsce

Tu nadeszło również około 300 poprawnych odpowiedzi, co nas cieszy, bo wbrew pozorom konkurs prosty nie był! Ale jak ktoś UWAGNIE czytuje CDA, z pewnością dał sobie radę. DŁE VOLKER to oczywiście ALIEN NATIONS.

Kurki z logo firmy otrzymują: **Tomasz Kiedroń z Mikołowa** i **Michał Godlewski ze Zbąszynia**.

Szaliki z logo firmy: **Marcin Jasiński z Warszawy** i **Bartosz Pundyk z Nowej Soli**.

Czapki z logo firmy: **Dariusz Lewandowski z Gdyni**, **Karol Wójcik ze Świdnika** oraz **Piotr Kasperowicz z Iławy**.



Hasło reklamowe CDA

Odtwarzacz MP otrzymuje: **Przemysław Sochacki z Kwidzyna**.

(Hasła naturalnie nie podamy teraz - ale wykorzystamy je przy najbliższej okazji.)

Wszystkie nagrody zostaną wysłane pocztą najszybciej jak to tylko możliwe.

Gratulujemy zwycięzcom, pozostałym życzymy więcej szczęścia w następnym konkursie!

Konkurs z Colinem

WRC to oczywiście World Rally Car.

Nagrodę, czyli najnowszą gierkę z Colinem w tytule (+ autograf Holowczyca na pudełku), otrzymuje:

Przemysław Krok z Białej.

Tu też była masa odpowiedzi, ale cóż - nagrodę mieliśmy tylko jedną :).

Jagged Alliance 2.5 Unfinished Business

- Pełna, samodzielnie działająca gra!
- Zawiera zupełnie nową fabułę!
- Możliwość zaimportowania oddziału z części poprzedniej.
- Wkrótce w sprzedaży, w bardzo przystępnej cenie i całkowicie po Polsku!



Enrico Chivaldori, człowiek, który brał udział w wyzwoleniu Arulco, wybrał Ciebie abyś dokończył bardzo niebezpieczną misję. Jak się okazało, korporacja Ricci Mining and Exploration założyła bazę rakietową niedaleko granicy Tracony i planuje zaatakować Arulco. Zrujnowane i wyczerpane wojną domową Arulco, ponownie staje w obliczu zagłady. Korporacja RM&E, która przed wojną domową sprawowała nadzór nad kopalniami Arulco, zamierza odzyskać kontrolę nad kopalniami. Jeśli ich żądania nie zostaną spełnione, zniszczą całe państwo. Tylko Ty wraz ze swoimi ludźmi możesz ich powstrzymać.

- całkowicie nowa fabuła
- zintegrowany edytor map
- 6 zupełnie nowych poziomów trudności
- 10 nowych postaci
- 10 nowych modeli broni

- 20 nowych sektorów, wypełnionych akcją
- możliwość importowania postaci z poprzedniej części gry
- nowe możliwości taktycznej rozgrywki jak: zasięg broni, pole widzenia oraz wiele innych



(c) Innonics Publishing i Distributiongesellschaft mbH, Hannover. Wszystkie prawa zastrzeżone. Program, grafika i teksty chronione prawem autorskim. Jagged Alliance 2: Unfinished Business (c) 2000 Sirtech Canada Ltd. Wszystkie prawa zastrzeżone. Jagged Alliance to znak zastrzeżony 1259191 Ontario, Inc. Produkt przeznaczony wyłącznie do sprzedaży na terenie Europy! Wydawca JoWoD Productions Software AG. Wszystkie prawa zastrzeżone. Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 572 80 18; Warszawa ul. Perca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00.



X-MEN

"X-Men" to pełna rozmachu opowieść science fiction opierająca się na kultowym komiksie pod tym samym tytułem.

Wśród ludzi pojawiają się mutanci. W ich genach znajduje się tajemniczy czynnik X dający mutantom nadludzkie zdolności. Mogą latać, mają zdolność telekinezy, telepatii i wiele innych niesamowitych umiejętności. Część mutantów odnaleziona przez Profesora X uczy się wykorzystywać swoje nadprzyrodzone zdolności, używać ich w celu przeciwstawienia się wrogiej agencji rządowej z senatorem Robertem Kellym na czele. Celem agencji jest całkowite usunięcie mutantów ze społeczeństwa. Przeciwnikiem X-Men jest także grupa innych mutantów zebranych pod wodzą Magneto, który pragnie całkowitego wyeliminowania rodzaju ludzkiego i uczynienia wszystkich mutantami. Dwoje zmienionych genetycznie bohaterów - Wolverine - agresywny Kanadyjczyk ze zdolnościami do regeneracji i szkieletem wzmocnionym najtwardszą na świecie substancją o nazwie adamantium oraz dziewczyna o imieniu Rogue, która przez cały czas musi nosić rękawiczki i unikać fizycznych kontaktów z ludźmi (posiada zdolność wysysania sił życiowych i wspomnień), próbuje odnaleźć swoje miejsce w świecie. Wła-



śnie te poszukiwania stawiają ich w końcu na drodze zwaśnionych stron: Profesora X i Magneto. "X-men" może się podobać lub nie, ale nie sposób przejść obok niego obojętnie. Widowiskowość, subtelnie wpleciona w fabułę tajemnica, mroczne cienie wspomnień Magneto i Wolverine sprawiają, że obraz ogląda się z przejęciem i odrobiną strachu. Sami się zresztą przekonajcie!

Czarny Iwan

TRAFFIC GIANT GOLD

ZARZĄDZANIE FIRMĄ KOMUNIKACYJNĄ



WKRÓTCE W SPRZEDAŻY W PRZYSTĘPNEJ CENIE!



Czy stałeś godzinami w korkach ulicznych? Czy narzekałeś na ceny biletów? Czy czekałeś na przystanku na tramwaj w nieskończoność? Chyba wszyscy to znamy. Jednak teraz możesz przejąć sprawy w swoje ręce! W Traffic Giant Gold stajesz się właścicielem firmy komunikacyjnej. Celem gry jest rozwój Twojej firmy i zdobycie przewagi nad konkurencyjnymi przedsiębiorstwami. Przygotuj się na bezwzględny rywalizację.

Możliwość rozgrywki w trybie kampanii lub w pojedynczych misjach • ogromny wybór map największych, europejskich metropolii oraz dodatkowe misje zawierające mapy najświeższych miast Ameryki • realistyczna grafika w wysokiej rozdzielczości, nawet do 1280 x 1024 wraz z opcją trzykrotnego zbliżenia mapy • ponad 500 różnorodnych budynków • duży wybór środków transportu, począwszy od małych autobusów a na kolei miejskiej kończąc • zmienne populacje, dzięki której miasto tętni życiem i wymaga dostosowywania i modernizacji sieci komunikacyjnej • wysoki stopień inteligencji komputerowych przeciwników • możliwość gry w trybie wieloosobowym poprzez sieć lokalną i internet.

WIRTUALNY ŚWIAT POLECA

OFERTA

Pełną ofertę gier znajdziesz w naszym sklepie internetowym www.wirtualny.com



199 PL

W Numerowanej Edycji Kolekcjonerskiej Baldur's Gate II znajdziesz: grę Baldur's Gate II, grę Baldur's Gate, dodatek Opowieści z Wybrzeża Mieczy, koszulkę Baldur's Gate, karty, mousepad



79 PL

79 PL



99 PL

99 PL



99 PL

119 PL

gra Icewind Dale + dodatek Icewind Dale: Heart of Winter

INFORMACJE DODATKOWE

CO NOWEGO

Zadzwoń i zamów bezpłatny kolorowy katalog z pełną ofertą obejmującą gry na płytach CD, akcesoria komputerowe, gry karciane, książki o tematyce fantasy, filmy na DVD. Znajdziesz w nim pełną informację o produktach, kupony rabatowe oraz mega-konkursy!

CO ZYSKUJESZ KUPUJĄC U NAS

- Stałe, zryczałtowane koszty wysyłki w wysokości 5 zł.
- Do każdego zamówienia dołączamy kolorowy katalog z naszą pełną ofertą.
- Program otrzymujesz najpóźniej w 3-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia. Nie dotyczy zamówień przedpremierowych.
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.
- Możliwość dostawy w ciągu 48 h. (za dodatkową opłatą)
- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona.
- Ceny zawierają podatek VAT.

ABY ZŁOŻYĆ ZAMÓWIENIE ZADZWOŃ : (0-22) 519 69 69 LUB ODWIEDZ NASZ SKLEP W INTERNECIE: WWW.WIRTUALNY.COM

KSIĄŻKI

GRY KOMPUTEROWE

FILMY DVD

GRY KARCJANE I RPG

AKCESORIA I GADŻETY

Baldur's Gate II

19

KSIĄŻKA
BALDUR'S GATE II

Magic: The Gathering

19

NAJNOWSZY DODATEK
DO GRY MAGIC
THE GATHERING
PLANSHIFT

Pokémon

49

ZESTAW PODSTAWOWY
DO GRY MAGIC
THE GATHERING
PLANSHIFT

Magic: The Gathering

35

MAGIC THE GATHERING 7 EDYCJA



CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

w

i

r

t

u

a

l

n

y

ś

w

i

a

t

www.wirtualny.com

Tel. (0-22) 519 69 69

fax : 519 69 70, www.wirtualny.com

ul. Jagiellońska 74, budynek E, 03-301 Warszawa

e-mail: wirtualny@wirtualny.com

PRACUJEMY: PONIEDZIAŁEK - PIĄTEK W GODZINACH 8⁰⁰ - 18⁰⁰
W SOBOTY W GODZINACH 10⁰⁰ - 14⁰⁰

PRZED PREMIERĄ

CO NOWEGO

GRY KOMPUTEROWE

GRY KARCJANE I RPG

KSIĄŻKI

FILMY DVD

AKCESORIA I GADŻETY

Fallout Tactics

99 PL

Akcja Fallout Tactics: Brotherhood of Steel rozgrywa się między wydarzeniami przedstawionymi w dwóch poprzednich grach. Dowodzisz bandą zimnokrwistych twardzieli zdolnych do przeżycia w najtrudniejszych warunkach. Zamawiając grę przed premierą otrzymasz dodatkowo Legende - zbiór opowiadań ze światów Magic the Gathering, Shadowrun, Wampir i Forgotten Realms.

Diablo II Lord of Destruction - Expansion Set

79 PL

Kontynuacja hitu Diablo II. Na dodatek składa się akt V, gdzie w pościgu za Baalem przemierzysz dzikie pustkowia barbarzyńskich krain. W grze ponadto znajdziesz: dwie nowe postacie: Druida i Zabójczynię, 6 nowych questów, nowe przedmioty, nowe potwory.

Baldur's Gate II - Tron Bhaala

79 PL

Baldur's Gate Tron Bhaala, opowiada nową historię związaną z legendą „dziecka Bhaala”. Zawierać będzie zupełnie nowe lokacje, między innymi Twierdzę Strażników, Miasto Saradusch czy tajemniczą Otchłań, czary, poprawione procedury zachowań mieszkańców i spotykanych przez nas postaci, a także nową klasę wojownika - Dzikiego Czarownika.

Fallout 2

99 PL

W pudełku z grą FALLOUT TACTICS znajdziesz ponadto:

- Pełną wersję gry FALLOUT 1
- pełną wersję gry FALLOUT 2
- dysk dodatkowy zawierający dodatkową misję do gry Fallout Tactics oraz podręcznik mistrza gry w „papierowego” Fallout'a

UWAGI! REWELACYJNE DODATKI DO GRY FALLOUT TACTICS!

Zamawiając przed premierą grę Fallout Tactics otrzymasz GRATIS grę INVICTUS PL

Zamawiając przed premierą grę Diablo 2 - Pan Zniszczenia otrzymasz GRATIS grę PIZZA SYNDICATE

NAJLEPSZE ZAKUPY W INTERNECIE - 24 h

w

i

r

t

u

a

l

n

y

.

c

o

m

W naszym sklepie znajdziesz wszystko, co potrzebne prawdziwemu entuzjastce komputerów, internetu i fantastyki. Na naszym serwerze znajdziesz m.in. gry komputerowe, gry karciane, książki, komiksy, filmy DVD, figurki, akcesoria komputerowe. Wszystko to po najniższych

cenach w kraju. Sprawdź sam. Na naszej stronie znajduje się również serwis z aktualnymi informacjami z rynku gier komputerowych. Odwiedź nasz sklep internetowy i weź udział w konkursach, skorzystaj z promocji i zrób najlepsze zakupy w swoim życiu.

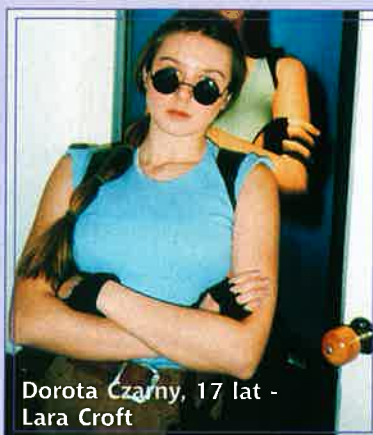
W naszym sklepie czekają na Ciebie najniższe ceny, aukcje, konkursy i darmowe demo.

Odwiedź najlepszy serwis o grach komputerowych:
<http://www.gry.wp.pl/>

Niniejsza reklama jest własnością Centrum Sprzedaży Wypłykowej sp. z o.o.

KOLEJNE PROPOZYCJE

Katarzyna Muszyńska, 24 lata, i Marcin Wziątek, 20 lat - jako Larry Laffer i Captain Thygh



Dorota Czarny, 17 lat - Lara Croft



Iwona Bator, 11 lat - Lara Croft



Marysia Gierszak-Nowak, 5 lat - Alicja (American McGee's Alice)



Jacek Fiszer - Jin z Tekkena 3

REGULAMIN KONKURSU

Przypominamy regulamin naszego NIEUSTAJĄCEGO konkursu na sobowtóra!

- * Liczba zdjęć - nieograniczona (co nie znaczy, że macie wysyłać nam całe pliki - wybierzcie najlepsze!);
- * Każde zdjęcie powinno być podpisane (z tyłu) nazwiskiem autora i jego adresem; warto też podać swój wiek. Na wszelki wypadek zaznaczcie, kogo odgrywacie.
- * Do listu powinno być dołączone oświadczenie mniej więcej takiej treści: "Ja (tu imię, nazwisko) oświadczam, że jestem autorem nadesłanych zdjęć (ewentualnie: "to ja jestem na tych zdjęciach") i zgadzam się na ich publikację na łamach CDA".
- * Zdjęcia można nadsyłać zarówno tradycyjną pocztą (także na dyskietkach!), jak i e-mailami (z subjectem: Sobowtór!).
- * Plebiscyt na sobowtóra odbędzie się na łamach CDA - jego częstotliwość będzie zależała od liczby nadesłanych zdjęć. Myślimy, iż będzie to miało miejsce 2-4 razy w roku. Raz na jakiś czas ogłosimy plebiscyt na sobowtóra (kwartału? półroczny?). I wy wskażecie, komu przyznać ten tytuł i nagrodę.
- * W konkursie nie mogą brać udziału: a) zdjęcia zwierząt w roli głównej, b) zdjęcia, na których POSTAĆ SOBOWTÓRA wykonano jakąkolwiek techniką fotomontażu (np. doklejenie swej twarzy do ciała bohatera/ki jakiejś gry - zakazane). Liczy się człowiek i jego inwencja, a nie zdolności montażu!
- * W konkursie można startować dowolną liczbą razy - ale za każdym razem należy wcielić się w INNĄ postać.

Uwaga: właśnie trwają prace nad polskim filmem z Larą Croft (ale to w 100% zabawa fanów Lary, a nie poważna wysokobudżetowa produkcja). W związku z tym te kandydatki na Larę, które chciałyby, by filmowcy się z nimi skontaktowali, niech dopiszą w liście, że chcą, by ich adres został przekazany autorom filmu (także te z poprzednich odsłon konkursu). Może wykreujemy polską Angelinę Jolie?



PIEDŹWIEDZIOŁEK: stał się bestią łączącą siłę piedźwiedzia i rozum człowieka.



BYŁA LADY: niszczy wrogów przywołując najgroźniejsze żywioły natury.



WILKOŁAK: przemienił się w największą istotę północnych krańc.

DRUID: potężny szaman żyjący na łonie przyrody. Władza wszystkimi żywiołami i posiada moc przeistaczania się w najbardziej niebezpieczne istoty. Jest wosobieniem nieokiełzpanych sił natury.

ROZSZERZENIE GRY

DIABLO

LORD OF DESTRUCTION

SPRZEDAŻ WYSŁUKOWA

ZAMÓW JUŻ DZIŚ

(0-22) 519 69 69

www.wirtualny.com.pl

Wersja polska i
wyłączna dystrybucja w Polsce

CD PROJEKT

www.cdprojekt.com

BLIZZARD
ENTERTAINMENT

www.blizzard.com

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

(c) 2001 Blizzard Entertainment. Wszystkie prawa zastrzeżone. Lord of Destruction jest znakiem handlowym a Blizzard Entertainment i Diablo są zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do Blizzard Entertainment w U. S. A. i innych państwach. Wszystkie znaki handlowe należą do ich prawnych właścicieli.

Coś Nowego

• TopWare RIP?

Od pewnego czasu świat obiegają pogłoski dotyczące niezwykle trudnej sytuacji finansowej, w jakiej podobno znalazł się niemiecki TopWare. Nie dziwi więc fakt ogłoszenia przezeń bankructwa. Żal jedynie, że ludzie stojący za rewolucją cenową w latach, gdy gry kosztowały minimum 150 zł, twórcy m.in. Earth 2140 (sprezentowaliśmy wam niegdyś), Earth 2150 i niezwykle ciepłego The Mood Project zmu-

szeni zostali do poddania się... Warto również zadać sobie pytanie, w jaki sposób upadek firmy-matki wpłynie na TopWare PL?

• Archaniol z Metropolis

Miło nam poinformować, czym aktualnie zajmuje się nasze rodzime Metropolis. Otóż chłopaki wzięli się ochoczo za tworzenie... Archaniola (Archangel), czyli - według angielskiej informacji prasowej - techno-thrillera TPP. Datę premiery określono na 2002. Bliższe informacje - już wkrótce.

• Fallout Tactics PL - dopiero w maju

Fallout Tactics: Brotherhood of Steel zaliczył małą obsuwę i ukaże się dopiero w maju :(.

• CODA wydawcą Strategy First

Rodzimy dystrybutor, CODA, został wydawcą gier Strategy First. Pierwszą z gier, jaka pojawi się na rynku polskim w ramach podpisanej umowy, będzie Disciples Gold (PL).

• Baldur's Gate na 11 płytach!

Pod koniec kwietnia wydana została przez CD Projekt 11-płytowa Edycja Kolekcjonerska Baldur's Gate! W jej skład wchodzi Baldur's Gate wraz z dodatkami Opowieści z Wybrzeża Mieczy (łącznie 6 płyt), Baldur's Gate II (płyt 6),

ale i cała masa upominków, w tym T-shirt z logo BGII, plakaty, karty kolekcjonerskie (cokolwiek to znaczy) i karty pocztowe. Co ciekawe, Baldur's Gate Edycja Kolekcjonerska ukaże się w bardzo ograniczonym nakładzie - 2000 egz., a każdy z nich będzie mieć indywidualny numer na pudełku. Cena pakietu: niemal równo 2 paczki.

• Icewind Dale: HoW PL

Jesli już o polskich wydaniach gier Black Isle mówimy... Heart of Winter (zlokalizowana) ukazała się dopiero pod koniec kwietnia. Dobra wiadomość to cena: bez 10 groszy cztery dy-

Medal Of Honour: Allied Assault

Shooterów osadzonych w realiach II wojny światowej ciąg dalszy. Po kilku latach przerwy, jakie dzieliły nieśmiertelnego Wolfsteina i naszego Morty'ra, nastąpił chyba bum na tego rodzaju FPP. Długoż jednak oczekamy na premierę Return To Castle Wolfstein, a tymczasem powstaje shooter, który ma szansę zdystansować twórczy od wieków sequel Wolfsteina. Mowa o Medal Of Honour: Allied Assault.

Ulver

Ten tytuł nie powinien być wam obcy. Jakiś czas temu na konsoli Playstation rządził shooter pod tytułem Medal Of Honour. Z tego co pamiętam, gra ta wywołała spore zamieszanie, a wyniki sprzedaży spowodowały, że postanowiono wydać na blaszaka Medal Of Honour: Allied Assault. Bohaterem jest porucznik Mike Po-

innymi ma za zadanie infiltrację kwatery głównej hitlerowców, zniszczenie fortyfikacji wroga czy uwalnianie z rąk Niemców ważnych jeńców alianckich. Nie spodziewajcie się zatem typowej sieczki polegającej na parciu w przód i zabijaniu wszystkiego, co się rusza. Jak się łatwo po tytule domyślić, nagrodą za ukończenie całej misji są medale, które zawisną na piersi naszego dzielnego Mike'a Powella. Po kilku misjach Powell będzie pewnie wyglądem przypominał radzieckiego generała odbierającego defiladę przed Kremlm. Poza trybem dla pojedynczego gracza, Medal Of Honour: Allied Assault oferuje trzy tryby gry wieloosobowej: co-op, deathmatch oraz teamplay.

Realizm rozgrywki podobno ma dosłownie zabijać. Aczkolwiek MoH: Allied Assault mimo wszystko ma dostarczać zabawę, a więc nie martwcie się, że grać będziemy metodą "save-load". Realizm widać zwłaszcza w systemie trafień. Trafiony w głowę hitlerowiec ginie na miejscu, a rano-

Oczywiście shooter, aby stać się przebojem, potrzebuje w dzisiejszych czasach czegoś więcej niż tylko interesująca fabuła i szybka akcja. Dopełnieniem klasycznego FPP jest wysmienita oprawa graficzna, a taką w MoH: Allied Assault mamy zapewnioną. Szefowie Electronic Arts nie pożałowali grosza i zakupili engine Quake'a III, a efekty tego posunięcia widać na screenach obok. To nie są, wbrew pozorom, obrazy z cut-scenek, ale screeny z samej gry! Widać po nich, że w grze występują zmienne warunki pogodowe oraz dobowe. Przyjdzie ci walczyć o poranku we mgle, w ciemnościach nocy i przy zachodzącym słońcu, a także w deszczu i śniegu. Nie jest to bez znaczenia, bo na przykład spojrzenie w kierunku słońca oślepi na krótko Powella. Wspomniane wrażenie sprawiają zarówno wnętrza budynków, gdzie zwłaszcza daje po oczach przepych w dworakach przerebionych na kwatery sztabowe niemieckiej armii, jak i to, co widzimy na zewnątrz, czyli drzewa, mosty czy niemieckie pojazdy. Nawet posta-

cie wyglądają tak realistycznie, że sam nie wierzę własnym oczom.

Aby jednak owe cuda zobaczyć na własne oczy, przyjdzie nam jeszcze trochę poczekać. Jak długo? Tego nie potrafię powiedzieć i przypuszczam, że sami programiści również. Pozostaje nam tylko cierpliwie czekać i szykować sprzęt na takie cudenka. □

Medal Of Honour: Allied Assault
Electronic Arts

Cztery nowe gry z serii

Extra Klasyka

GIER KOMPUTEROWYCH



W sprzedaży od 25 kwietnia

W serii „Extra Klasyka Gier Komputerowych” kupisz także w cenie 19,90 zł inne doskonałe gry komputerowe. Szukaj ich w dobrych sklepach z grami i hipermarketach.



Coś Nowego

- Alone In The Dark 4

Data premiery **Alone in the Dark: The New Nightmare**, czyli kolejnej odsłony odwiecznej serii, to nieodmiennie wiosna br. Poniżej znajdziecie próbe odpowiedzi, czy warto się na nią skusić.



- ...iż Polacy nie gęsi...

Dawno nie było mowy o rodzimym LK Avalon, producencie celującym w bicie rekordów objętości tworzonych przez siebie adventures. Nie inaczej jest i tym razem, Schizm: Mysterious Journey wydane zostanie na DVD, gdyż wersja CD zajmowałaby... 17 krążków! Zaiste imponujące. Pytanie tylko, czy forma nie zatrumfuje nad treścią...

- **Zeus: Pan Olimpu w szkołach!**

Ministerstwo Edukacji Narodowej uznało Zeusa: Pana Olimpu za pełnoprawną pomoc naukową! Tym samym po raz pierwszy gra komputerowa stała się materialem pomocniczym w

Takeda

Czasy samurajów znów stały się modne (czy ktoś pamięta jeszcze First Samurai??). W chwili gdy piszę te słowa, na dniach ma się ukazać dodatek do Shoguna zatytułowany Mongol Invasion, a w drodze jest Bushido. No i jest jeszcze Takeda, z którym wiąże największe nadzieje. Gra ma bowiem do zaoferowania kilka ciekawych rozwiązań i całkiem rześkie podejście do tematu. Ale po kolei.

Łukasz Bonczol

Wszyscy, którzy podobnie jak ja mają już Shoguna ukończonego na wszelkie możliwe sposoby, wiedzą, iż Takeda to jeden z najznamienitszych klanów, słynący z finezyjnego zastosowania najlepszej w całym Nipponie kawalerii. W trybie kampanii przyjdzie nam brać udział w historycznych wydarzeniach z udziałem tytułowego rodu. Ale nie ma co się z tego powodu martwić o liniowość rozgrywki. Spora elastyczność fabuły sprawi, iż grę będzie można ukończyć, podążając jedną z wielu ścieżek, które prowadzą do diametralnie różnych zakończeń. Tak więc nic nie stoi na przeszkodzie, aby zjednoczyć cały kraj i zostać cesarzem. Z drugiej strony, ambitniejszym graczom pozostawiono możliwość odtworzenia autentycznych losów Takedy aż do jego tragicznej śmierci.

Podobnie jak w grze z serii Total War, części kampanijno-strategicznej towarzyszyć będą spektakularne



przeciwnik nie trzymał w pobliżym la-
sku jednostki, która bije nasza...).

Pogoda znów będzie płać figle, a czasem zadecyduje nawet o wyniku starcia. Wszystko wskazuje na to (ba!), autorzy obiecują - tylko że z tym bywa różnie), że wreszcie rozsądnie potraktowane zostaną przeszkoły wodne, które będzie można forswać wpław, a nie tylko po wąskich mostach. Jak pamiętamy, kończyły się to tragicznie dla atakującego. Nowością mają być zasady, które pozwolą zdziesiątkować niczego się nie spodziewającą armię w trakcie marszu. Oczywiście nie zabraknie spektakularnych oblężeń zamków oraz, uwaga tu kolejna nowość, walk w wioskach.

Dwuwymiarowa grafika przywodzi na myśl Kroniki Czarnego Księżyca. Na szczególne uznanie zasługują starannie wykonane jednostki.

Dziwi mnie tylko trochę, że sami Japończycy z całym ich ogromnym przemysłem komputerowej rozrywki nie mogą wydać porządnej gry związanej z własną historią. Czy oni potrafią robić tytuły Metal Gear i trzaskać Final Fantasy, a za dzieje Japonii muszą się brać Kanadyjczycy (to oni robią Take-dę)? A może na rynku japońskim ukazało się już kilka gier o podobnej tematyce, lecz - ze względu na poziomie małą dla Europejczyka atrakcyjność - do nas one nie dotarły? Tak czy inaczej, pozostaje nam zgrzeszenie i...

Sayonara!!!

odzwierciedlił historyczny wachlarz jednostek bojowych (tu bym polemizował), nie ujmując przy tym rozgrywek przejrystości, by tylko bitwy nie zanęciły się z tego powołanie, w których idzie z góry przesyłać z włóczniami wyrzodu kawalerię. Nocami itd., a gracz tylko o tym, co zrobić, i modlić się, by

będą posiadać namiastkę własnej psychiki, dzięki czemu pod wpływem bitewnego szafu staną się zdolni do nieludzkich czynów, ale też niejednokrotnie rzucą się do ucieczki, gdy w szeregach zapanuje trwoga.

Skoro już mowa o tych bezimiennych biedakach, którym przyjdzie wprowadzać w życie nasze śmiałe plany biwotne, to zostali oni pogrupowani w pięć głównych typów oddziałów. Dlaczego tylko pięć? No cóż, zdaniem twórców, taka liczba ma realistycznie

Takeda
Maqitech Corporation

www.timsoft.pl

www.timsoft.pl

SKLEP INTERNETOWY Z GRAMI I NIE TYLKO...

opisy gier
kody do gier
recenzje
solucje
drivery
nowinki

Prowadzimy także sprzedaż hurtową.
Sklepy i kawiarnie internetowe prosimy o kontakt
e-mail'em: hurt@timsoft.pl

przez Internet TANIEJ!

SKLEP WYSYŁKOWY **TimSoft**
COMPUTER SOFTWARE

Gemy w złotych, zawierają VAT. Cennik z dnia 23 kwietnia 2001. Termin realizacji 3-14 dni. Do wysyłki doliczamy koszty pocztowe w wysokości 9,99 zł. Zamówienia telefoniczne przyjmujemy od poniedziałku do piątku w godzinach 8-18 oraz w soboty od 10-14. Zamówienia przez Internet: www.timsoft.pl. Zamówienia prosimy przysłać na kartach pocztowych, koniecznie z dopiskiem G-1, na adres: TimSoft_75-016_Koszalin_skr._pocztaowa_211.

e-mail: sklep@timsoft.pl

[illegible]

ORTOMANIA
Trzy doskonałe gry, łączące przyjemność grania z nauką trudnej, polskiej ortografii. Zostały one zintegrowane ze sobą, co pozwala na wspólne dla wszystkich gier prowadzenie dzienniczka gracza, zawierającego popelnione błędy.

ABC CHEMII
Zakres szkół podstawowej i średniej.

- Podręcznik chemiczny opisujący podst. działy chemii
- Układ okresowy pierwiastków
- Kilkadziesiąt zadań o różnym stopniu trudności.
- Testy z całego zakresu chemii

Język POLSKI Liceum MATURA
Program pomagający w nauce języka polskiego na poziomie szkoły średniej, ze szczególnym uwzględnieniem przygotowania do egzaminu maturalnego. Na program składa się kilka zintegrowanych modułów w tym Astro Ortodyncja dla ortodoksa.

JĘZYK NIEMIECKI
Program do nauki języka niemieckiego. Zawiera kilkadziesiąt zestawów testów obejmujących całą gramatykę oraz tłumaczenia zdań, słówek i zwrotów. Umożliwia także łatwe tworzenie własnych ćwiczeń. Ciekawa grafika.

Coś Nowego

• Sędzia Drread!

Ja jestem prawem. Ścisłej - będę prawem. Jak się bowiem okazuje, wreszcie stało się to, o czym marzyły całe rzesze miłośników Sędziego. Oto Rebellion, od zeszłego roku właściciel wydawcy komiksów 2000AD (Adekwna nazwa, nie powiem), ogłosił, że prace nad pierwszą z gier, w której gracz wcieli się w Dreda starającego się wykorzystać zło pleniące się w Mega City One, już się rozpoczęły. Niestety, nie wiadomo niczego pewnego o dacie premiery...

• Dune 2

A oto "...the evil Harkonnen", czyli Harkonnen Flame Thrower Infantry, kolejna jednostka do nowej Diuny 2. Enjoy.



• La Femme Nikita

Bohaterowie popularnych seriali telewizyjnych to idealny materiał również na herosów gier komputerowych. Tym razem padło na serial La Femme Nikita i jego blondwłosą heroinę. Podobnie jak w TV, tematem gry będą zadania (tu: 6) o nadzwyczajnym znaczeniu dla losów świata. Warto dodać, że w trakcie gry gracz nie będzie ograniczony jedynie do postaci Nikity i jeśli tylko zechce, będzie mógł wcielić się w jej nauczyciela i przyjaciela - Michaela. La Femme Nikita tworzona jest przez Infogrames, a jej premiera przewidywana jest na koniec roku 2001.

• Najszybciej sprzedająca się gra...

...wszech czasów to Diablo II, której w czasie pierwszych 18 dni sprzedano ponad 1 mln. kopii! Ciekawe, ile z tego w Polsce?

• Soldier of Fortune 2?

W jednym z planów finansowych Activision, w rubryce inwestycji pojawia się data premiery (wiosna 2002) drugiej gry opartej o licencję popularnego magazynu militarystycznego Soldier of Fortune. Naturalnym skojarzeniem jest Soldier of Fortune 2, co niewątpliwie ucieszy fanów tego arcykrawcowego FPP. Jak dotąd jednak ani Activision, ani Raven Software (twórcy oryginalnego Sof) nie potwierdzili tej informacji.

• Rainbow Six: Take Down

Ceniona przez graczy seria Rainbow Six doczeka się kolejnej odsłony. Już w czerwcu dane nam będzie rozejrzeć się po 26 obszarach operacyjnych rozmieszczonych - co ciekawe - wyłącznie w Korei. Czyżby każde kolejne RG miało obejmować jeden kraj?

• Simon 30...

...czyli część trzecia popularnej adventure z młodym czarodziejem w roli głównej, wydana zostanie w Europie przez Infogrames.

• NW już wkrótce?

Tak właśnie można wnioskować z wypowiedzi rzecznika BioWare, który stwierdził, że niecierpliwie oczekiwany online'owy role-play wszedł w fazę "składania do kupy wszystkich elementów". O radości, iskro bogów!...

Zulu War



Wydawać by się mogło, że mieliśmy już w grach strategicznych do czynienia z wszelkiej maści konfliktami. Tymczasem w listopadzie ma się ukazać gra strategiczna Zulu War, której tło stanowi wojna pomiędzy brytyjskim kolonizatorami a broniącymi swego kraju Zulusami.

Ulver

Gra oparta jest na historycznych wydarzeniach, rzecz dzieje się w Natalu, czyli (mniej więcej) na terenach dzisiejszej Republiki Południowej Afryki. Przez większą część XIX wieku toczyły się tam zażarte boje pomiędzy tubylcami a brytyjskimi kolonizatorami. Dopiero w 1897 roku Brytyjczycy pokonali Zulusów i wcielili ich tereny do swej kolonii. W grze Zulu War będziecie mogli się opowiedzieć albo po jednej, albo po drugiej stronie, a zatem jeśli przyjdzie wam ochota walczyć z białym najeźdźcą, to sięgniecie po włócznię, a gdy najdzie was ochota na podbicie nowych terytoriów na cześć i chwałę Imperium Brytyjskiego, to chwycicie karabin. Tak przy okazji, pamiętacie, jak właśnie z tej części historii nabijali się komicy Monty Pythona w "Sensie życia"?

Główną zaletą Zulu War jest rewelacyjny engine gry, wyciskający z naszych procesorów i kart graficznych wszystkie możliwości. Podobno przed naszymi oczami rozegrają się bitwy, w których będzie brało udział 30 tysięcy żołnierzy! Ale to oczywiście nie wszystko, gdyż engine oferuje między innymi zmienne warunki pogodowe (śniegu w Afryce nie wymagacie, ale

deszcz od czasu do czasu spadnie i zamieni piaszczysty grunt w błoto) oraz dobowe, czyli w Zulu War jest dzień i noc. Ma to takie znaczenie na przebieg rozgrywki, że oczywiście w nocy widoczność jest ograniczona. Jest ciemno jak w... khem... chyba się rozpędziłem. Screeny faktycznie robią wrażenie, a przecież do premiery pozostały jeszcze długie miesiące. Może trochę postaci brytyjskich żołnierzy oraz zuluskich wojowników są zbyt mało szczegółowe, ale za to nie widać na nich choćby pikselka. A teren, na którym rozgrywane są bitwy? Spójrzcie sami na obrazki, czyż nie są bardzo realistyczne? Co mnie zdumiało, to to, że szata graficzna nie ma żadnego wpływu na sprzęt. Autorzy zapewniają, że gra pójdzie na P 133 z 32 MB RAM! Aż się wierzyć nie chce.

Obok opcji gry w kampanii gracz może się zdecydować na wybranie gotowego scenariusza lub stworzyć własny w edytorze, a także zagrać przez Internet lub LAN. Przy wyborze scenariusza istnieje możliwość dowolnego ustawienia parametrów gry. Wreszcie ostatnim asem w rękawie przygotowanym przez panów z Twilut jest bardzo dobry, niesprawiający żadnych problemów interfejs. Czy wszystkie obietnice programistów spełnią się i Zulu War stanie się przebojem? Przekonamy się o tym w listopadzie, ale sami twórcy są o tym fakcie szczerze przekonani. Do tego stopnia, iż na połowę roku 2002 zapowiadają dodatek do Zulu War. Grunt to wierzyć we własne umiejętności.

Zulu War
Twilut

U NAS DOSTANIESZ WIĘCEJ ZA TĘ SAMĄ CENĘ SKLEP WYSYŁKOWY

CZYNNE 7 DNI W TYGODNIU od 9 do 18

Zadzwoń, prześlemy bezpłatny katalog, lub złóż zamówienie przez internet a będziesz ta drogą otrzymywał regularnie naszą aktualną ofertę

WYSYŁKA GRATIS

- Płatność przy odbiorze przesyłki, termin realizacji: 2 - 5 dni
- Programy wysyłamy w solidnych, kartonowych pudełkach
- Do każdej przesyłki dołączamy aktualny katalog

SUPERPROMOCJA TYLKO W MAJU

Zamawiając programy za minimum:

- 69 zł - dostajesz firmowy długopis, a także kupujesz po specjalnej cenie podane gry:



- 119 ZŁ - DODATKOWO dostajesz ZA DARMO PŁYTĘ Z GRĄ NIESPODZIANKĄ (PEŁNĄ WERSJĘ)
- 139 ZŁ - DODATKOWO dostajesz FIRMOWY PORTFELIK

- 159 ZŁ - DODATKOWO dostajesz (do wyboru) FIRMOWĄ LATARKĘ LUB PORTFELIK



W naszej ofercie ponadto:

Armagedons Blade - pl	55	Moto Racer 2	45	Shogun - pl	119
Blade Runner	45	Musie Maker Gen.6 - pl	99	SimCity 3000 - pl	45
Call to Power 2	169	Na Kłopoty Pantera - pl	75	Soldier of Fortune	119
Champ. Manager 2000/2001	139	Nascar 4	99	Submarine Titans - pl	59
Close Combat 5	99	Need for Speed 4	45	Swat 3 Elite Edition	99
Croc	45	Need for Speed 5 Porsche	119	Theme Park World	45
Cywilizacja 2: Próba Czesu - pl	79	NHL 2001	119	Tony Hawk Pro Skater 2	169
Dungeon Keeper 2 pl	45	Nox	45	USA	45
Fifa 2001	139	Panzer General 3 S.E.	99		
Homeworld Cataclysm	99	Planetscape Torment - pl	99		
Icwind Dale - pl	99	Pro Rally 2001	57		
Koszykówka Manager 2001	99	Red Alert	45		
Longest Journey - pl	99	Rollercoaster Tycoon Gold - pl	99		
Majesty - pl	79	Rycerze Króla Artura - pl	79		
MDK 2 + MDK 1 - pl	79	Sacrifice pl	79		
Might & Magic 8 - pl	79	Settlers 3 Gold - pl	99		

PC DARK RUMBLE
139 zł
ANALOGOWO
CYFROWO
FUNKCJA
WIBRACJI
NOWOŚĆ !!!

PC SPEED DRIVE 299 zł

Po raz pierwszy w tej cenie z funkcją wstrząsową!

PROMOCJA mikrofon STEREO GRATIS !!!



SUPER CENA!!!

1 rok gwarancji

Niektóre z prezentowanych gier dopiero ukażą się na polskim rynku. Składając zamówienie wcześniej - masz pewność, że otrzymasz je równo z oficjalną premierą.

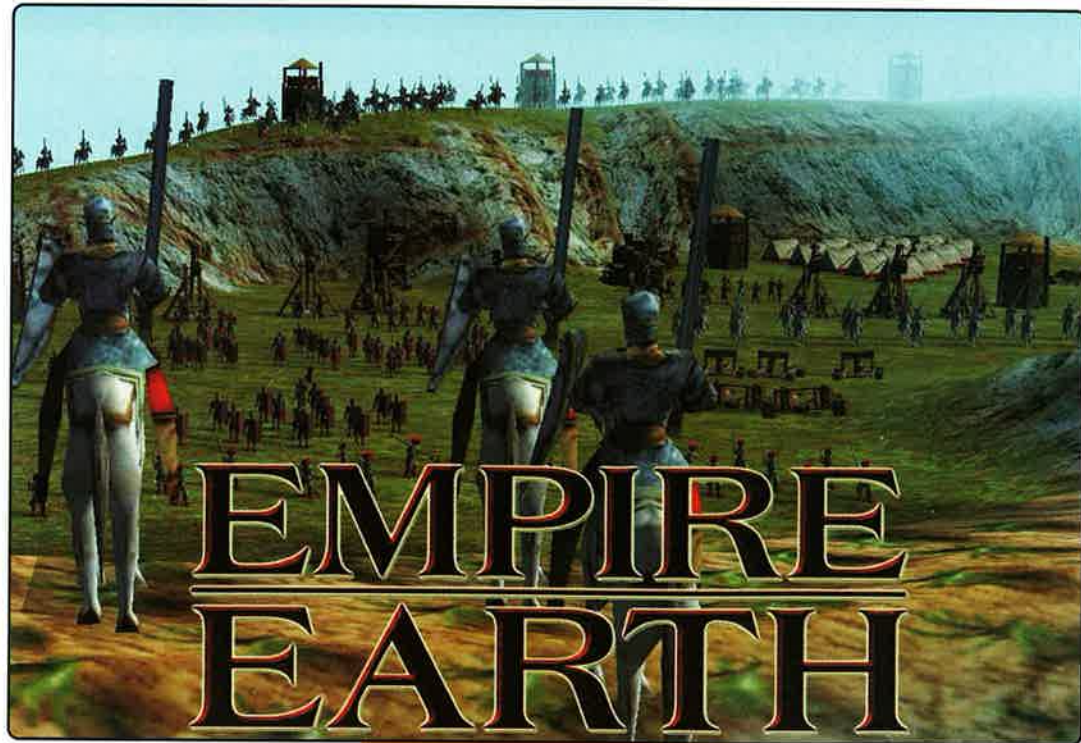
Coś Nowego

• Small Brother?

W ramach ciekawostek branżowych: brytyjskie Mucky Foot Productions uruchomiło niezwykle ciekawą dla graczy opcję na stronie internetowej stworzonej przez nich Startopia. "Startopia Cam", gdyż pod tą właśnie nazwą skrywa się owa opcja, to zwykły screen z gry. Nie byłoby w nim nic nadzwyczajnego, gdyby nie fakt, że co minutę pojawia się nowy - screen ściągnięty z gry zostaje automatycznie przekonwertowany do JPG w rozdzielczości 320 na 240 i umieszczony na stronie. Ech, marzy się, by rozwiązanie to przypadło do gustu nie tylko graczom, ale i innym twórcom...

• Startopia

Jeśli zaś już o niej mowa, Startopia ma być real-time strategią rozgrywaną się na ogromnej stacji kosmicznej. Tym, co wyróżnia ją z tłumu podobnych projektów, jest fakt, że tworzą ją Mucky Foot to ludzie pracujący uprzednio w Bullfrog (ze wspomnianego Populous i Magic Carpet), a więc znający sekret magii gier...



Jak świat światem ludzie największą frajdę znajdowali w zadawaniu bliźnim ran klutych, szarpanych czy też innych uszkodzeń ciała, lub psychiki. Tacy po prostu jesteśmy i nikt tego nie zmieni. Nie ma więc w tym nic dziwnego, że twórcy gier całymi garściami czerpią z tego faktu, tworząc całe stopy FPP-ków, strategii etc. Pozwalały one na przyjrzenie się któremuś z wycinków historii wojen, nie było jednak tytułu, który zbierałby to w jedną, dużą całość.

Kuba 'Kominck' Kominarczuk

Nie było aż do teraz. Bo oto Stainless Steel Studios tworzy Empire Earth, RTS-a o "epickich rozmiarach". Z tym stwierdzeniem zgadzam się w pełni, bowiem rozgrywkę rozpoczynamy na epoce prehistorycznej (500 000 lat p.n.e.), a kończymy w epoce Nano (od 2200 roku n.e.). Pomędzy nimi zawitamy do 10 innych epok (summa summarum dostępnych jest 12) - epoki kamienia łupanego, miedzi, brązu, średniowiecza czy też epoki atomowej, informacyjnej. Jak widać, jest to ogromny szmat czasu,

przez który nieodłącznie towarzyszyć nam będą bitwy, spiski, afery, słowem wszystko, co w "codziennym życiu narodu" jest najbardziej interesujące. Pod tym względem Empire Earth ma być podobne do Civilization (ja to tak odbieram). Na początek wybieramy predefiniowaną cywilizację (będzie ich 12, w tym Grecy, Anglicy, Niemcy, Francuzi - niestety bez Polski) bądź, korzystając z ponad 100 różnych atrybutów, tworzymy swoją własną.

Obojętnie jaką cywilizację wybierzemy (lub stworzymy), mamy do przejścia szereg kampanii. Autorzy obiecują 3 duże zawierające łącznie 30 misji. Do tego dochodzą scenariusze treningowe w liczbie 20 (hmm... czyżby gra była aż tak trudna, żeby potrzebne było tyle learn-scenarios?). Podczas gry będziemy mieli dostęp do ponad 200 jednostek podzielonych

na siły lądowe, morskie i lotnicze. Tak jak w Civilization czy AoE, nie będą one dostępne w tej samej chwili, lecz pojawiać się będą stopniowo, zgodnie z historią, zastępując starsze odpowiedniki. Dzięki temu nie będzie problemu z orientowaniem się wśród nich. EE nie byłoby RTS-em pełną gębą, gdyby nie możliwość upgrade'owania jednostek. Do dyspozycji otrzymamy łącznie 2500 upgrade'ów, czyli średnio 12 na jednostkę. Miłe.

Skoło mówimy o jednostkach, to twórcy zapowiadają szereg interesujących nowinek. Weźmy na przykład taki okręt. Teraz podzielono go na kilka stref, a zniszczenie każdej z nich powoduje odmienne szkody, np. uszkodzenie żagli jedynie uniemożliwi poruszanie się, natomiast ten sam atak skierowany na kadłub spowoduje wi-



kapłani będą bardzo drodzy (tak w produkcji, jak i w utrzymaniu). Nie będziemy przed tym bezbronni. Świątynie będą chronić pobliski teren przed tego typu niespodziankami, których siła będzie zresztą maleć wraz z rozwojem cywilizacji (no bo kto używa czarów wudu przeciwko czołgom?).

W grze wystąpią jednostki specjalne - herosi! W każdej epoce spotkamy 4 takich gości, dwóch ekonomicznych i dwóch militarnych. Obecność któregoś z nich da naszej cywilizacji określone korzyści, np. Elżbieta I zwiększy szybkość produkcji, a Juliusz Cezar morale wojsk. Hmm, morale... może więc jednostki nie będą nam ślepo posłuszne? Jak na razie potwierdzono, że spotkamy Elvis Presleya (sic! Król powraca!), gen. Pattona, gen. Rommela, papieża, Napoleona, Ottona von Bismarcka, Aleksandra Wielkiego, Hannibala, Ryszarda Łwie Serce, wspomnianych (Julek i Elżbieta) oraz kilku innych. Nie podano natomiast, w jaki sposób będzie można ich otrzymać.

Cieszy mnie to, że w grze nie będzie limitu jednostek! Będzie mógł go wyznaczyć sam gracz lub też twórca scenariusza (do gry dołączony będzie

Co do części ekonomicznej Empire Earth, to jest ona dość podobna do Civilization (w tych aspektach, w których jest to możliwe, bo Civ to turówka). Podczas gry będziemy mogli wynajdywać kolejne technologie spośród 300 dostępnych ułożonych w formę drzewa (tj. w celu wynalezienia pewnych wynalazków potrzebna będzie znajomość innych zdobyczy cywilizacyjnych). Szybkość, z jaką będziemy je przyswajać, będzie ściśle zależała od naszego "literacy rate". Kolejnym podobieństwem, a novum w RTS-ach będzie możliwość opodatkowania poddanych! I w zależności od tego, jakie podatki nałożymy, nasi poddani będą szczęśliwi lub wręcz przeciwnie, będą "dymić", a możliwości ekonomiczne i militarne naszego państwa spadną! Interesujące, ciekawi mnie, jak to wyjdzie w praktyce. Podczas gry w kampaniach nasza cywilizacja będzie mogła zdobywać tzw. CivPoints, które wykorzystamy na jej rozwój! Pamiętajcie, w jaki sposób tworzyło się własną nację na początku gry? Na tej samej zasadzie działają CivPoints, umożliwiają wykupienie dodatkowych atrybutów. Niepokoi mnie tylko jedna sprawa. Twórcy zapowiadają, że surow-

mgłę, efekt wody, odbicia etc. Podobnie jak w Dark Colony, tak i tu wystąpią pory dnia i nocy. Wiadomo, że będą one miały wpływ na rozgrywkę. Jednostki lepiej "widzą" w dzień, a gorzej w nocy. Jednak z kolei w nocy łatwiej będzie przeprowadzić skryty atak. A jeśli nadal wam mało, to dodam, że w grze występują również pory roku! I trzeba będzie wziąć to pod uwagę, chyba że chcemy sprawdzić, dlaczego Napoleon i Hitler przegrali kampanie w Rosji. Dziadek Mróz gorąco zaprasza!

Co do trybu multiplayer, to nie ujawniono zbyt wielu informacji. Na razie podano, że dostępne będą trzy możliwości: klasyczny deathmatch, team-play i cooperative z limitem na maksymalnie 8 graczy. Pograć będzie można przez Internek bezpośrednio lub za pomocą serwera WON.net. Głucho jest o graniu przez LAN, choć nie wydaje mi się, żeby mogło tego zabraknąć (oto tok myślenia człowieka, który ma LAN w chacie).



Coś Nowego

• Oni w komórkach

Nie, nie mówimy tu o dziejowym spisku z Onymi i poczytnymi telefonami na baterię w roli głównej, a grze Oni - ściśle, prequela do niej - która ma pojawić się wyłącznie na niewielkich wyświetlaczach ciekłokrystalicznych. Po dalsze informacje, min. to, że gra zawierać będzie scenki anime, odsyłamy pod adres wap.oni-game.com.

• Warzone...

...czyli doskonała real-time wargame, o której mówiono ostatnimi czasy, że jest "PS2 Exclusive", pojawi się również i na PC!

• Buraki znów w akcji

Pamiętacie jeszcze radnecków (Redneck Rampage) stojących między do walki z kosmitami? Otóż nie dane im będzie umrzeć śmiercią naturalną. Jak informuje Interplay, a ściślej podległe mu 14 Degrees East, zobaczymy ich po raz kolejny (data premiery - nieznana). Tym razem jednak w zupełnie nowej dla nich roli: jako kierowców pojazdów zdolnych do przemierzania bezkresnych pól z kapustą. Off-Road Redneck Racing, bo tak zwać się ma nowa gra, będzie, jak łatwo się domyślić, zręcznościową samochodówką z 16 pojazdami (3 wersje każdego z nich), 24 "torami", zmiennymi warunkami pogodowymi, opcjami gry multiplayer i nade wszystko tonami prząskiego humoru w rolach głównych!

• Fatherdale

Rosjanie po raz kolejny udowadniają, że stereotyp: "ruskie, znaczy się do niczego" jest najzupełniej błędny. Fatherdale: The Guardians of Asgard, bo pod taką nazwą Snowball Interactive (interaktywna śnieżka?) zamierza wydać swe najnowsze, stanowiące mix role-playa i adventure, dzieło, jest tego najlepszym przykładem. Dowody? Przecież screeny fakt istnienia 150 postaci przewijających się przez ponad 60 lokacji starających się odwzorować świat Europy roku 1072, a wszystko po to, by walka pomiędzy bogami a

• Matrix cię ma...

A ściślej - jako że Interplay zawarł ostatecznie umowę z Warner Bros dotyczącą adaptacji tego kultowego dla wielu filmu - będzie miał. Najprawdopodobniej niejednokrotnie, gdyż przewidywanych jest kilka tytułów połączonych jedną matrycą. Pierwszą z nich ma być TPP stworzone przez Shiny Entertainment i wykorzystujące technologie widzianą już w Messiah i Sacrifice! Jedyną złą nowiną jest to, że w chwili obecnej Shiny dopiero dobiera sobie ludzi, więc zapewne nieprędko dene nam będzie stawić czoła agentowi Smithowi...

• Bloodline

...i kolejne dwa screeny z tego smakowicie zapowiadającego się horroru 3D, made by czeski Zima Software.



dowskowe zatonięcie okrętu. Kolejna ciekawostka - samoloty mają limitowane paliwo! Wreszcie ktoś pomyślał... Może wreszcie lotnictwo wróci do swej "normalnej" roli wspierania armii lądowej. Podobnie jak w AoE w grze wystąpią kapłani pełniący analogiczne funkcje: mogą oni nawracać poddanych przeciwnika, leczyc nasyżonych oraz powodować nieszczęścia! Autorzy przewidzieli tak zwane "calamities", wśród których znajdziemy między innymi pożar, powódź, plagę, wybuch wulkanu, sztorm. Na początku gry rzućcie jednego z nich może wykończyć przeciwnika, dlatego też

edytor scenariuszy, kampanii oraz jednostek). Twórcy pokazują jednak, że limit ten da nam nowe możliwości w multiplayerze. Otóż jeśli ustawimy ten limit na 600 jednostek, a gracz będzie 6 ludzi, to każdy będzie miał możliwość zbudowania 100 jednostek. Lecz np. trzem coś wypadło i będą zmuszeni odejść. Wtedy limit zostanie zwiększony dwukrotnie (600/3=200)! IMHO rzecz fajna, takie małe, a cieszy :). W grze dostępne jest również znane z innych pozycji (np. Earth 2150) przenoszenie jednostek pomiędzy scenariuszami kampanii.

ce nie będą się wyczerpywać. Niby usunie to trudności związane z ciągłym martwieniem się o ich ilość, jednak zachęci graczy do taktyki podobnej taktyce ognia zaporowego: zbudować jak najwięcej jednostek z maksymalną ilością upgrade'ów... i byle do przodu. Ale są gusta i guściki, a o nich się nie dyskutuje.

Jak widać na screenach, gra idzie z duchem czasu i jest w pełni 3D. Twórcy obiecują wykorzystanie zestawu nowoczesnych efektów, cieniowanie Z-Buffering, mip-mapping, cienie,

Gra ma oferować jeszcze masę innych rzeczy, lecz czas na ich omówienie znajdzie się przy pisaniu recenzji. A do kiedy przyjdzie nam czekać? Aktualne informacje wskazują, że już 15 maja możemy napotkać Empire Earth w sklepach. A czy będzie to ostatnia "relase date", przekonamy się kiedy indziej...

Empire Earth
Topware Poland

ich odwiecznym wrogiem zakończyła się w sposób dla ludzi najlepszy... Słowem: warto czekać.



Coś Nowego

• UBI Soft przejmie Blue Byte

Dotąd niezależni twórcy serii Settlers i Battle Isle stali się oficjalnie częścią imperium wydawniczego UBI Soft.

• Przemoc w grach nieszkodliwa?

"Przemoc w grach komputerowych i innych mediach ma niewiele wspólnego z agresją wśród młodzieży" - twierdzi raport wydany przez Office of the Surgeon-General nt. rzekomego szkodliwego wpływu gier na młodzież. Słowem: wbrew szczerej chęci co poniektórych nie ma dowodów na to, że przemoc w grach rzutuje w jakiś sposób na prawdziwe życie. :)

• Hostile Waters



• Alcatraz

Tym razem nazwa nie odpowiada do końca temu, czego można by oczekiwać, gdyż nie będzie to sim więzienia, ile raczej więźnia. Ścisłej - grupy pięciu jeńców wojennych, których jedynym celem jest prysnąć z kolejnych "zakładów resocjalizacyjnych". Ale nie tylko - w grze pojawiają się również misje sabotażowe i ratunkowe. Tyle o stronie fabularnej, co zaś w kwestii technicznej? Pełna wolność 3D, nieustanna akcja, zmienne warunki pogodowe, muzyka dopasowująca się do zdarzeń, a nawet możliwość uciekania w parę osób w trybie multiplayer! Alcatraz wydane zostanie jesienią tego roku przez rosnącą w siłę niemieckie CDV.

• Terminować...

...u samego Terminatora! Niemożliwe? A jednak możliwe, gdyż, jak informuje Infogrames, podpisanie umowy przekazującej jej prawa do gier na motywach wszystkich czterech filmów o "elektronicznym mordercy" (trzeci, opatrzony roboczym tytułem Rise of the Machines, zapowiadany jest na lato 2002, czwarty wciąż czeka na zielone światło...) to już jedynie kwestia dni. Ciekawostką samą w sobie jest kwota, jaką Infogrames przeleć musi na konto Paramount - od 9 do 10 milionów w twardej walucie! Chodzą też wieści, jakoby przy okazji omawiane były szczegóły umowy dotyczącej praw do Men in Black 2.

• Leadfoot

Samochodówki ci u nas dostatek, ale i tę przyjmujemy. Bo chcemy! Leadfoot bowiem (made by Ratbag) to wysięgi off-road na sztucznie stworzonych, nieodmiennie jednak niezwykle wymagających torach, czyli coś, czego w takim wydaniu jeszcze nie było! Gdzie jednak w Leadfoot miejsce dla gracza? Jak łatwo się domyślić, za kierownicą czterokołowych potwor-

Co łączy Rosjan z Wikingami? Poza tym, że koło roku tysięcznego Wikingowie urządzali sobie wyprawy kupieckie i łupieżcze w kierunku wschodnim, to raczej niewiele. A jednak rosyjscy programiści mają jakiegoś hopla na punkcie mitologii nordyckiej i zasympują nas co rusz nowymi grami rozgrywanymi w świecie Wikingów. Nie tak dawno zajmowałem się fatalnym erpeegiem Konung, a już zza Buga docierają do nas informacje o grze zatytułowanej Fatherdale: The Guardians Of Asgard.

Uliver

Fatherdale: The Guardians Of Asgard

Fatherdale: The Guardians Of Asgard należy do ostatnio bardzo modnego gatunku RPG/Adventure rozgrywanego oczywiście w czasie rzeczywistym. Miejsce akcji umieszczono w roku 1072, lecz fabuła gry jest całkowicie fikcyjna. Opowiada ona o starciu pomiędzy bogami a siłami zła,

ru. Ma to się przejawiać głównie w formie błyskotliwych dialogów z NPC.

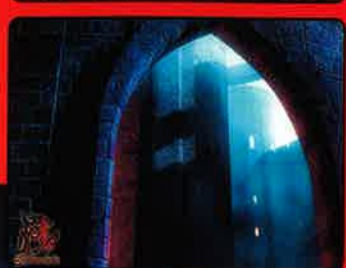
Walka odbywa się w czasie rzeczywisty (choć programiści Snowball obiecują, że Fatherdale: The Guardians Of Asgard nie zamieni się w zwykły hack n' slash), lecz mimo to walka jest bardzo dynamiczna, a przy tym reali-



czyli o tym co zwykle, gdy mamy do czynienia z grą dotyczącą mitologii nordyckiej. Jako jeden z nieśmiertelnych wojowników (tyle press-pack, domyślam się, że chodzi o Einherjara) wyruszasz do małej wioski na północy zwanej Fatherdale, aby zapewnić bogom zwycięstwo. W jakim celu? Jak? Nie potrafię powiedzieć, bowiem cała story dostarczona w press-packu to jedno lakoniczne zdanie. Przynajmniej wiemy, w którym roku dzieje się akcja i że jest to północ Europy. Lepšie to niż nic. Wybór bohatera nie będzie tak prostą sprawą, bowiem jest ich kilkunastu, a każdy z nich jest inny, ma własne upodobania i biografię. Każdy posiada również typowe dla erpeegów i wzrastające podczas gry statystyki, takie jak inteligencja, siła, wytrzymałość, sprawność, mężność etc. Rozgrywka zależy w dużej mierze także od reputacji bohatera, dlatego należy ją niejako pielęgnować :). Co ciekawe, autorzy zapowiadają zaimplantowanie w grze sporej dawki humo-

styczna. Podczas zmagani olbrzymią rolę odgrywa morale. Każda z postaci może wpaść w panikę i upuścić broń, kapitulując lub uciekając, aby zregenerować siły. Równie dobrze wojownik może wpaść w szaf bitewny i wówczas walczy jak natchniony, nie zwracając uwagi na odnoszone rany. Kolejną zaletą Fatherdale: TGOA jest fakt, iż, naszym zadaniem, nie polega tylko na łożeniu, gadaniu i zabijaniu kogoś, kto odważy nam się stawić czoło. Gracz może zastawiać na drogach zasadzki, chować się w lesie przed pościgiem, szpiegować obóz wroga, chwytając wrogich zwiadowców etc. Zapowiada się ciekawie, ale czy tak w rzeczywistości będzie?

Mocną stroną Fatherdale: The Guardians Of Asgard jest z pewnością grafika, która prezentuje się naprawdę pięknie. Kamery zostały umieszczone w typowej dla erpeegów konwencji rzutu izometrycznego, zatem fani Baldur's Gate czy Icewind Dale bez tru-



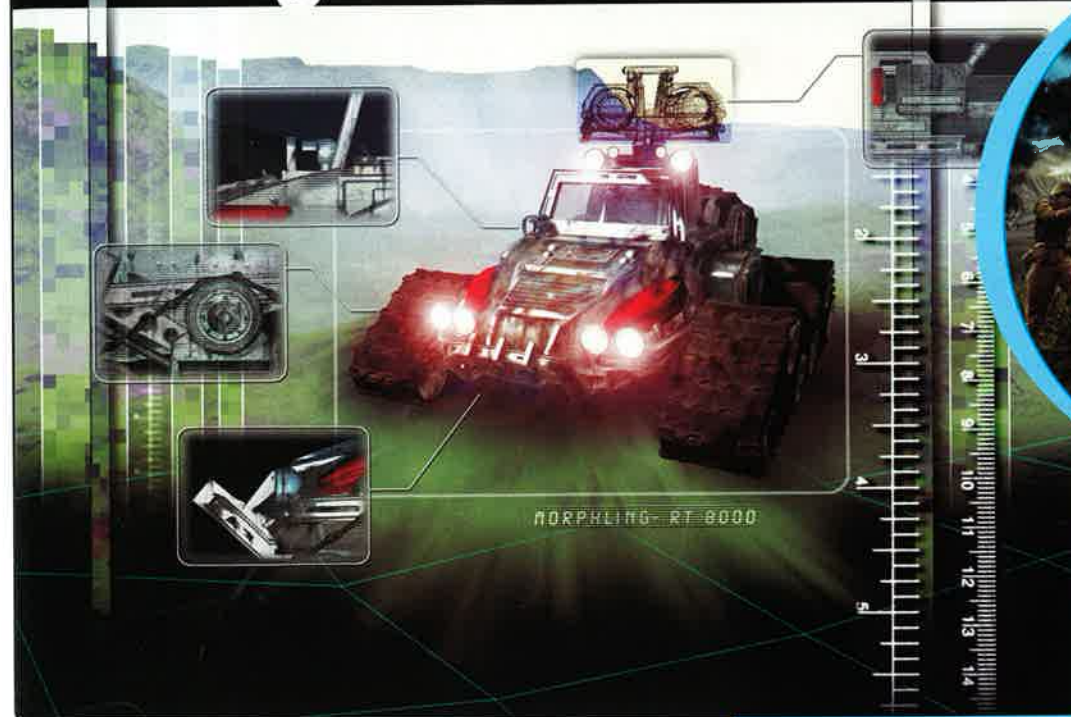
du odnajdą się w świecie Fatherdale. Postacie, drzewa i domy są jak najbardziej trójwymiarowe i prerenderowane, dzięki czemu graficy uzyskali efekt czegoś pośredniego pomiędzy światem rzeczywistym a fantasy. Nie bez znaczenia jest 24-bitowa paleta barw, dzięki której kraina Fatherdale wygląda bardzo sympatycznie, wręcz bajkowo.

Z powyższego wynika, że czeka nas sporo dobrej zabawy, choć w zasadzie nadal niewiele wiadomo o samej rozgrywce. Tak samo jak o dacie premiery. Screeny wyglądają na zaawansowane, a zatem jest szansa na rychłą premierę. Módlmy się tylko, aby tak dobrze zapowiadający się tytuł nie okazał się kolejnym klonem Baldur's Gate albo Diablo i zaproponował graczom choć troszeczkę nowatorskich pomysłów.

Fatherdale: The Guardians Of Asgard

Snowball

Original War



Krzysztof "BAKTERIA" Mielnik

Pomimo że w istocie wszelkie znaki na niebie i ziemi wskazują, iż Original War nie zaserwuje nam takiej dawki oryginalności, jak chociażby - nie szukając daleko - Sacrifice, to jednak gra ta z pewnością może stać się produktem godnym naszej wzmożonej uwagi.

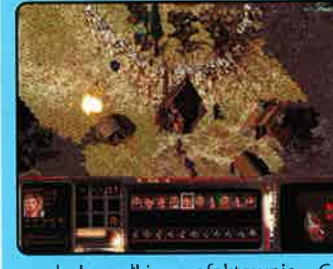
Jak to zwykle w strategiach bywa - mamy wojnę! Cały wic polega na tym, iż nie przyjdzie nam toczyć jej w klimatach, które powtarzają się w grach tego gatunku niezmiennie od wielu, wielu lat. Zamiast w rok 2054, czy inny jemu podobny, twórcy postanowili przenieść nas w czasie do krainy mamutów, neandertalczyków i innych tego typu dziwaków - słowem, kilkadziesiąt tysięcy lat wstecz.

Historia, która wyjaśnia nam taki, a nie inny przebieg zdarzeń, może przejść jedynie w przypadku gry komputerowej. Otóż standardowi już Amerykanie, Rosjanie i Arabowie na początku naszego stulecia odłączyli mieszczące się na Alasce oraz Syberii złoża niespotykanego dotychczas minerału. Syberyt, bo taką nadano mu nazwę, okazał się być wspaniałą alternatywą dla coraz droższej ropy naftowej, toteż uradowani jankesi postanowili zrobić na niej wspaniały interes. Przeciwko wydobywaniu syberytu, z powodu konsekwencji w postaci zniszczeń wyrządzanych przez wykopalską, zaprotestowali jednak Rosjanie (wszak większych obrońców natury niżli Rosjanie ze świecą szukać :)) i wywyszywszy w działaniach Stanów zagrożenie dla popytu na arabską ropę, do akcji postanowili przyłączyć się także wyznawcy Allacha. Być może

wszystko skończyłoby się polubownie, gdyby nie jeszcze jedna niezwykle właściwość, którą niósł ze sobą syberyt. Mianowicie dzięki niemu możliwe stało się stworzenie wehikułu czasu (nie bijcie! Ja tego nie wymyśliłem :)). Los chciał, aby ów wehikuł posłużył do przeniesienia wszystkich zainteresowanych nacji do przeszłości, wspomniane już wcześniej kilkaset tysięcy lat wstecz. [Od redakcji - bardzo zbliżony koncept fabularny pojawił się w jednej z książek s.f. - tam zamierzano wypompować ropę naftową ze złóż Bliskiego Wschodu parę milionów lat przed powstaniem OPEC.]

Wszyscy zainteresowani przeniosą ze sobą masy ekwipunku, technologii, a nawet pojazdów odpowiednich dla współczesnego świata, tak więc ujeżdżone mamuty, na całe szczęście, nie okazały się jedynym środkiem transportu. Ciekawostką jest fakt, iż żołnierze naszych armii nie będą - jak to zwykle bywa - całkowicie anonimowymi okazami. Oprócz indywidualnych imion i nazwisk każdego z nich cechować będą między innymi takie atrybuty, jak umiejętności fizyczne bądź nawet poziom doświadczenia. Naszych wojaków będziemy też mogli szkolić, dzięki czemu poznawac będą oni coraz to nowe ruchy.

Autorzy obiecują również możliwość werbowania do swych wojsk ludzi pierwotnych. Oczywiście ci już nie będą posiadali nazwisk (no bo jak? Neardelus UngaBunga? :)) i będą o wiele mniej pojętni od swych dużo młodszych kolegów, acz na mięso armatnie powinni okazać się wręcz wymarzonymi kandydatami! Jak widziecie po screenach, grafika, choć prezentuje tradycyjny pseudotrójwymiar -



wygląda całkiem efektownie. Gdy dodamy do tego przebiegające nam co rusz koło nosa zwierzęta czy też latające wesoło ptaszki, możemy śmiało dojść do wniosku, iż również pod tym względem gra spełni nasze oczekiwania.

Jak przystało na XXI wiek, w Original War nie zabraknie także opcji multiplayer. Choć twórcy na razie niezbyt chętnie wypowiadają się na temat dostępnych w niej trybów rozgrywki, to jednak obiecują wprowadzić i tu "coś od siebie".

Lokalizacją produktu Virgin zajmie się CD Projekt, a gotowa gra powinna pojawić się na sklepowych półkach już z początkiem lata.

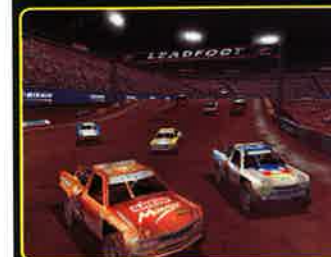
Original War

Virgin

Coś Nowego



ków nazywanych Super Lite. Gra prócz 180 dyscyplin zapewni ci najwyższe ukontentowanie maniaków realizmu. Jak będzie - zobaczmy, jak zobaczmy.



• Safari Biathlon

Safari Biathlon nie ma nic wspólnego z polowaniami. Być może na nieszczęście dla niej samej, gdyż polowania nieodmiennie sprzedają się świetnie. Tymczasem SB, samochodówka rozgrywana w fantastycznych sceneriach i z użyciem takiegoż sprzętu, stworzona przez rosyjską Nikitę, mimo że już dawno ukończona, nie może znaleźć wydawcy. Szkoda, gdyż, jak informują dziennikarze, którzy mieli z nią styczność, jest całkiem niezła. Spójrzcie zresztą na screeny, odfilujcie podobieństwo do Star Wars Racer, które jest, mam nadzieję, jedynie przypadkowe, i... zalujcie wraz z nami.



Coś Nowego

• C&C: Renegade

Pamiętacie? A czy można zapomnieć o pierwszym TPP osadzonym w świecie najsłynniejszej bodajże serii RTS? Tym jednak z was, którym tytuł Command & Conquer: Renegade z niczym się nie kojarzy - dwa screeny, by miało się z czym kojarzyć :).

• Paradise Cracked się spóźni

BUKA Entertainment ogłosiła, że ich turowa gra taktyczna, znana już pod tytułem Paradise Cracked, pojawi się dopiero pod koniec roku 2001. Cóż, jeśli trzeba, będziemy czekać.



• Gothic

Dawno już nie było o tym ambitnym roleplay'u. Aby to pośpiesznie naprawić - dwie nowe zrzutki z gry.



• Rozkoszujcie się Alicją!

...mając świadomość, że PS-cwcom nie będzie to dane. Czemu? Jak zwykle - jeśli nie wiadomo, o co chodzi, chodzi o pieniądze - odnotowująca ostatnimi czasy spory deficyt EA zmusiła Rogue Entertainment do zrezygnowania z tego wyśmienitego TPP na Playa...

• 3D0 tnie koszty

Cięcie kosztów oznacza zwykle zwalnianie pracowników. Nie inaczej jest i tym razem - aby zrównoważyć niekorzystny bilans finansowy, twórca m.in. serii Might & Magic i Heroes of Might & Magic zmuszony jest zwolnić część swych ludzi. Jak twierdzą jednak - zwolnienia nie wpłyną w żaden sposób na daty premier tworzonych aktualnie gier. Ciekawe, czy nie wpłyną na ich jakość...

Alien Nations 2

Tak to już jest w tym biznesie, że na popularności jednego wzbogacić chcieliby się wszyscy. Jak powstała wspólna - tak graficznie, jak i pod względem grywalności - gra Settlers, nikt nie miał wątpliwości, że doczeka się wielu sequele (ile to już? Cztery?), jak i naśladowców. Moim skromnym zdaniem, żaden jednak naśladowca nie dorównał oryginałowi, każdemu czegoś brakowało./i

Qn'ik

To może się jednak niedługo zmienić wraz z nadejściem nowej gry, nad którą programiści z grupy JoWood jeszcze pracują, szlifując ją do polysku. Czego jak czego, ale tego polysku i cudownego wyglądu to jej na pewno nie można odmówić, co widać już na screenach (zapewniam, że na ekranie monitora prezentują się o wiele lepiej). Gdy widzę takie gry, to zaczynam się poważnie zastanawiać, czy nie głodować przez kilka miesięcy, aby w końcu kupić tę wymarzoną "płaską dziewiętnastkę"... Wtedy dopiero mógłbym w pełni docenić tego typu gry (inna rzecz, że aby

grać w odpowiedniej rozdzielczości w Alien Nations, potrzeba prawdziwej stacji graficznej).

Niestety nie ma róży bez kolców - piękna grafika musi pociągnąć za sobą jakieś ograniczenia, na przykład w płynności. Z żalem stwierdzam, że ta (na filmie przedstawiającym grę, nie miałem okazji zobaczyć jej w akcji i zagrać) pozostawia troszkę do życzenia. Nie ma się jednak co przejmować, gdyż po pierwsze, filmik był przedstawieniem wersji beta, po drugie, i tak wszystko ślicznie i płynniutko działa, po prostu mogłoby być lepiej. Jak widać z obrazków, jest na czym oko zawiesić - wszystko jest pięknie, ręcznie narysowane, bajkowa i dowcipna grafika jest dodatkowo bardzo szczegółowa.

Nie samą oprawą jednak żyje człowiek, czas napisać, co ciekawego w AN2 będzie można spotkać. AN pozwala prowadzić rozgrywkę w

dwóch różnych wariantach, jeden dla graczy walecznych chcących zostać konkwistadorami i nie cierpiących rozmów pokojowych, drugi zaś przeznaczony będzie dla amatorów gier z zacięciem politycznym, których mottem jest: "zjednoczyć ludzi i plemiona". No właśnie, plemiona. Zadanie, z którym gracze będą musieli się zmierzyć, polega na kierowaniu poczynaniami jednego z nich i zapewnieniu mu tak dobrych warunków do życia, aby zachęcić ludzi z innych plemion do przyłączenia się. Po

W Alien Nations nie będzie możliwości kierowania losem każdego podległego nam człowieka, gdyż są oni bardzo niezależni i to do tego stopnia, że nie trzeba się troszczyć o budowanie im domków, ponieważ zajmą się tym sami, o ile oczywiście warunki panujące w relacjach plemiennych będą wystarczająco dogodne. Oczywiście, pewną kontrolę gracz mieć musi, na przykład, chcąc wyciąć jakiś las, nie musi tego robić osobiście (rzadko się spotyka wodzów plemion zajętych ścinaniem drzew, bądź co bądź), wy-

występujące w grze (będzie ich trochę) mają swoje własne przyzwyczajenia i nawyki, których pozbywać się nie mają zamiaru. Nada to grze niewątpliwie swoistego realizmu. To niezwykle errees, w którym możemy wysłać jednego żołnierza przeciwko całej armii. W AN2 taki żołnierz co najwyżej wypnie się na zleceniodawcę i przyłączy do większej armii (i to dość ludzkie... No, może słowo: "ludzkie" nie jest do końca na miejscu - w grze jedynymi przedstawicielami gatunku homo sapiens są najstępniejsze feministki, czyli amazonki).

Na Alien Nations przyjdzie jeszcze graczom poczekać kilka miesięcy, gdyż premiera zapowiadana jest na trzeci kwartał tego roku. Ten czas proponuję wszystkim poświęcić na zaciskanie pasa i kupienie nowego monitora! □



prostu zwycięstwo zależeć będzie od masowych migracji, a co za tym idzie, raczej nieoptymalnym będzie wprowadzanie wizji. Gracz powinien dążyć do sytuacji, w której w świecie gry pozostanie tylko jedno plemię. Jego własne.

starczy że wskaże dany fragment terenu ludzom, a ci na pewno doń dojdą, robiąc sobie, co prawda, przerwy wg swojego widzimisię. Polega to na tym, że czasem będą chcieli odpocząć, przespać się czy nagle stwierdzą, że ich wódz nie jest godzien ich pracy, i zbuntują się. Ogólnie rzecz biorąc, wszystkie postaci

Alien Nations 2
JoWood

• Evil Twins: Cyprien's Chronicles

A jeśli już w tak mrocznych klimatach się obracamy... Poniżej znajdziecie parę nowych screenów z rewelacyjnie zapowiadającą się adventure 3D rodem z In Utero. Daję, mam nadzieję, nowy wgląd w świat snów tytułowego 10-latkę - Cypriena. Aha, jeszcze jedno - data premiery ET: CC to drugi kwartał 2001, czyli - na dniach!



• Aliens vs Predator - grzebać w kodzie

Jak poinformowało Fox Interactive, twórca komputerowego AvP, kod źródłowy gry i narzędzia pozwalające na jej edycję zostaną podane do wiadomości publicznej już wkrótce. Można więc spodziewać się zalewu nowych modów, poziomów, broni...

• War Commander

War Commander to kolejny projekt nawiązujący do hitu sprzed dwóch lat - Commandos. W zasadzie to coś więcej niż projekt - to zawodnik reprezentujący klasę trójwymiarowych RTS, który - zdaniem wystawiającego go niemieckiego CDV Software - bez problemu zruści swych mistrzów z piedestału. Biorąc pod uwagę grafikę i fakt, że w grze pojawiają się dwie kampanie (tobie, leider, amerykański -



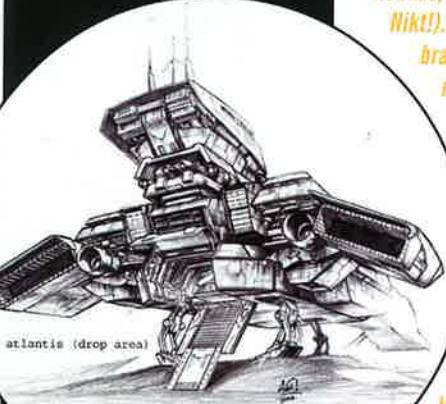
Coś Nowego

skie) oraz dodatkowo ponad 30 pojedynczych misji, nie jest to niemożliwe. War Commander pojawić się ma jesienią.



• Of Steamwork & Magic Obscura

I oto kolo nosa przeszła kolejna szansa na nieśmiertelność! Idąc tropem niedawnego pomysłu, Microsoft Sierra ogłosiła konkurs dotyczący ich sztandarowego aktualnie produktu - Of Steamwork & Magic Obscura, w którym nagrodą było unieśmiertelnienie w charakterze jednego z bohaterów gry! Niestety, nie zobaczycie wreszcie unizonego slugi w świecie Arkan, gdyż ten nie może poszczycić się amerykańskim ni kanadyjskim paszportem, a to niestety było warunkiem koniecznym, by wziąć udział... /



atlantis (drop area)

• Titanium Angels

Pod tym raczej enigmatycznym tytułem kryje się całkiem, całkiem zapowiadające się TPP. Jak dotąd, nie wiemy wiele więcej, ponad to, że opowiadać ma on historię czterech ras skazanych, by przeżyć, na współpracy. Będziemy jednak trzymać oko i ucho na pulsie spraw bieżących i kiedy tylko pojawią się nowe szczegóły - damy znać. Tymczasem - screeny.



• PoR - pod konieć maja

Premiera Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor Nuff przewidziana jest na koniec maja. Nuff said :)

Unreal II

Część pierwsza Unreala przez wielu miłośników gatunku jest po dziś dzień uznawana za najlepszą młodkę dla pojedynczego gracza w konwencji FPP. Piękny, rozbudowany świat, nietuzinkowi przeciwnicy (wraz ze swoim świetnym AI), doskonała muzyka czy wreszcie ośniewająca grafika, która nawet teraz swą jakością przewyższa oprawę co poniektórych, najnowszych shooterów! U1 stało się wielkim sukcesem Epic Games, które tylko dzięki tej jednej grze przyćmiło "legendę" ID Software na zawsze (bo powiedzcie mi, kto, oprócz Id, no i Ravena czy też 3D Realms, robił wcześniej lepsze FPP? Nikt!). Po wielu dobrych ocenach w branżowej prasie i wysokich wynikach sprzedaży powstało coś w stylu "Unreal 1 i 1/2", czyli Unreal Tournament, który w pewnym sensie jest jedną, WIELKĄ, samodzielną łatką naprawiającą wszystkie niedoróbki MP z U1. Jedna gra świetna w SP, druga w MP, a więc należałoby stworzyć kolejną, która w obu trybach oślni graczy. Unreal2 nadchodzi...

blo

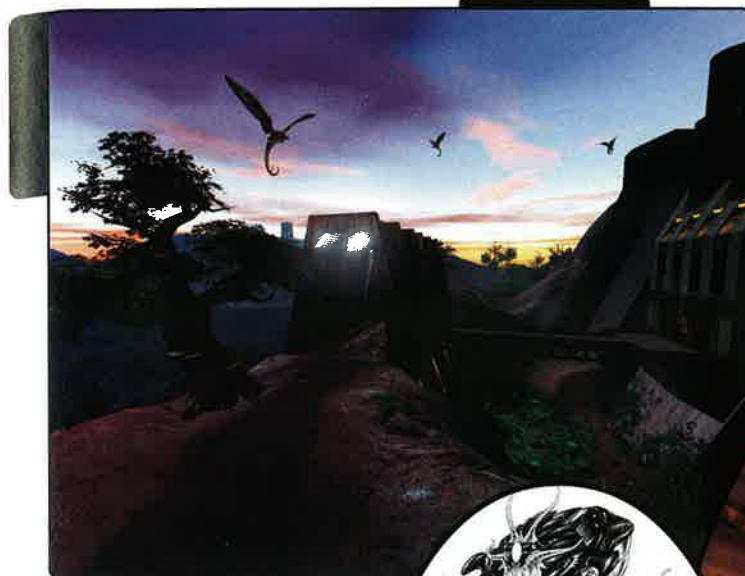
Druga część najlepszej gry Epic Games produkowana jest przez Legend Entertainment, a dokładniej to Epic stworzyło rewolucyjny engine, a Legend "obudowuje go" niczym tkanka mięśniowa ludzkie kości



(hm, nieźle porównanie). (Legend Entertainment to autorzy m.in. niesławnego Wheel Of Time, bardzo krytykowanego FPP/RPG pracującego na silniku U1.) Już widzę, jak wielu z was trzęsą się łapki, a w głowie pojawiają się myśli typu: "Co? Kolesie od jakiegoś knota stworzą sequela mojej ulubionej gierki?". Nie, na szczęście wszystko idzie po dobrej myśli - pomimo że to Legend obmyśla fabułę, tworzy modele, dźwięki i inne elementy gry, to i tak kontrolę nad tym wszystkim sprawuje Epic. Już oni nie dopuszczają do tego, abyśmy dostali jakąś kaszanę. Zwłaszcza że Legend stworzył także misjon packa do U1, Return To Napali, który był w miarę dobrym produktem. No i trzeba pamiętać jeszcze, że danego te-

amu nie należy skazywać po wydaniu jednej słabej gry. (Przykład? Ion Storm - najpierw Daikaszana, a parę miesięcy później świetny i zaskakujący Deus Ex.)

Akcja Unreal II rozgrywa się w tym samym wszechświecie co w jedynej, większej części elementu będzie jednak inna: potwory, bohater, bronie czy nawet sam sposób prowadzenia rozgrywki. W pierwszej odsłonie musieliśmy się wydostać z planety obcych, gdzie rozbił się statek więzienny, którego byliśmy pasażerem mimo woli (ciekawe, co nasz bohater z U1 przeskrobał?). Po pokonaniu hord potworów, w tym i samej królowej, wreszcie mogliśmy odlecieć w siną dal. Co prawda w misjon packu powróciliśmy na planetę, aby pomóc wojskowemu (?), ale i tak rozgrywka polegała na tym samym co w oryginale: na parciu przed siebie, po trupach przeciwników, byle do



następnego levelu. W U2 zaś wcielimy się w... Szeryfa (jak to sami autorzy określają) Granicy Kolonii Ziemiańskiej w XXIV wieku. Na dodatek dowiedzimy 3-osobową załogę statku Atlantis: pani oficer, mechanik i pilot. No to nieźle, poprzednim razem byłeś jakimś rzeźmieszkim, a tym razem z pełną odpowiedzialnością możesz wykrztusić z siebie: "Prawo jest mną", jak zwykły wygłaszać sędzia Dredd (ciekawe, czy znacie



tego pana?). Twoim codziennym zadaniem jest utrzymywanie spokoju w rejonie kosmosu kolonizowanym przez ludzi. Lecz, jak to bywa, pewnego dnia spokój został przerwany i wszechświat obiegła informacja, jakoby na 7 sąsiednich planetach znajdowało się 7 artefaktów, które temu, co stanie się ich właścicielem, dadzą przeogromną moc.

Obce rasy, ludzkie wojska i hordy najemników rozpoczęły wielką wojnę. Każdy chciał osiąść moc drzemającą w artefaktach. Ty jako "ostatni sprawiedliwy", wraz ze swoją załogą, również postanowiłeś wyruszyć na poszukiwania, oczywiście tylko po to, aby moc nie została wykorzystana przez kogoś nieodpowiedniego w jakichś niecznych celach.

Na całą grę będzie się składać 25 poziomów podzielonych na 13 misji. Niektóre misje przyjdzie ci wypełnić samemu, zaś w innych będzie ci towarzyszył mały oddział twoich żołnierzy! Nie zostało to potwierdzone, ale z pewnością załoga Atlantis nieraz przyjdzie ci z pomocą lub to ty będziesz musiał ich wydostać z opresji. Różnorodność terenów, na których twoim zadaniem będzie likwidowanie przeciwników, jest naprawdę duża. Tym razem przyjdzie ci eksplorować 7 planet, a nie - tak jak w poprzedniej odsłonie - jedną. Zapewne każda planeta będzie miała środowisko odmienne od poprzedniej. Można się o tym dowiedzieć już z samego opisu paru nowych przeciwników, których spotkamy w grze 24, w tym tylko jeden będzie nam znany, śmiertelnie niebezpieczny Skaarj, a taka np. przerośnięta meduza (cokolwiek miałoby to znaczyć) jest stworzeniem opracowanym w całości na potrzeby U2.

Po wypełnieniu danej misji wrócimy na Atlantis, aby dowiedzieć się czegoś na temat następnego zadania czy też uciąć sobie krótką pogawędkę z którymś z członków załogi. W ważniejszych momentach gra będzie przerywana cut-scenami generowanymi na engine'ie gry i przejście z nich do gry, i odwrotnie, na pewno będzie płynne i nie wyprowadzi nas z klimatu (a wręcz, zdaniem twórców, będzie jeszcze bardziej przykuwać nas do ekranu). W FPP-ach niezwykle ważną rolę odgrywały oręza zbrodni, którymi będziemy mogli likwidować przeciwników. W U2 dostaniemy takowych

ponad 10, w tym większość zupełnie nowych, nawet jeśli chodzi o te zastosowane u konkurencji. O tym, czy będziemy mogli kierować jakimiś pojazdami, nic nie wiadomo, ale gdyby była taka możliwość, to oczywiście nie narzekalbym - wprowadzenie pojazdów, którymi może kierować gracz, w shooterach



staje się już powoli obowiązkowym elementem.

Tym razem autorzy obiecują, że i opcję multiplayer dopieszczą należycie, wyposażając ją w wiele specjalnych aren (na razie nie wiadomo, ile konkretnie), trybów gry (standardowe + jeden nowy, o którym teraz nic nie wiadomo... oczywiście oprócz tego, że takowy będzie) i być może także boty (szczerze mówiąc, to nie wyobrażam sobie, jak ja przeżyję na arenie z botami, które będą miały AI parę razy lepiej dopracowane od tego z UT).

A więc czeka nas sequel starego (to już 3 lata!) dobrego Unreala 1, który nie będzie kolejnym odgrzewanym kąskiem z nowymi mapami oraz grafiką, lecz grą z zupełnie nową fabułą i wieloma ciekawymi aspektami rozgrywki.

Jeśli wszystko pójdzie po myśli autorów, to w najnowszej odsłonie Unreala zagramy już w pierwszym kwartale 2002 roku. Ale kto w to uwierzy, zważywszy że U1 miał z dwa lata opóźnienia... □

Unreal 2

Epic Games/Legend Entertainment

Coś Nowego

• Eastern Front II: The Russian Front - co nowego?

Talon Soft ujawniło zawartość krążka z Fall of the Reich, oficjalnego dodatku do Eastern Front II, przewidywanego na wiosnę tego roku. Co w

nim? Ano w trzech nowych kampaniach i 17 samodzielnych scenariuszach pojawiają się m.in. Myski (niemieckie Maus) i możliwość walki w nocy, przy łarach...

• Gangsters 2: Vendetta

Sequel niezłego, moim skromnym zdaniem, sima, poddawane aktualnie ostatnim szlifom w warsztatach Hothouse Creations, jest już na wylocie. Aby dodatkowo podgrzać emocje - screen:



Coś Nowego

Prisoner of War

Wspominaliśmy o Alcatraz, trzeba więc powiedzieć parę słów na temat podobnego projektu, czyli właśnie Prisoner of War (uwaga - tytuł roboczy, więc wszystko może się z nim jeszcze zdarzyć). Ponownie, tym razem za sprawą Wide Games, przeniesiemy się w czasy II wojny światowej, by spróbować - jakżeby inaczej - uciec z obojgu, w którym nas osadzono. Całość akcji ukazana ma być w elastycznej izometrii, co powoduje naturalne skojarzenia ze spectrumowym hitem - The Great Escape. Na naszą Wielką Ucieczkę poczekamy do zimy 2001/02.



4x4 EVO 2

Ledwie zdążyły przebrzmieć echa recenzji 4x4 EVO, a już ich wydawca, aktywny ostatnio ponad miarę Gathering of Developers, ogłosił, że podległe mu Terminal Reality wzięło się do roboty nad sequencem do tej arcade'owej rajdówki off-road. Podano przy okazji parę liczb, które powinny zainteresować fanów: otóż w EVO 2 pojawić się ma 70 samochodów z 10 różnymi znakami na maskach! Aha, jeszcze jedno - premiery można spodziewać się już w listopadzie.

Duke Nukem: Endangered Species

Wydawało się, że przejęcie praw do Duke'a przez GoD od 3D Realms może jedynie wyjść mu na dobre. Okazuje się jednak, że chyba nie do końca: pierwszym z nowych tytułów z Księciem/Pląchą w roli głównej jest bowiem Endangered Species, czyli... kolejne polowanie na bogom ducha winne zwierzątka! Nie, to nie jest, niestety, żart - Duke, jak zwykle wyposażony w całą zbrojownię (m.in. strzelby, w tym snajperskie, kusze, pistolety zwykłe i maszynowe, ale i dawne zabawki, w tym "zmrzacz"), uganiać się będzie za rekinami, aligatorami, lwami, gorylemi, wilkolakami, yeti, T-Rexami itd., itp. Aby ułatwić sobie zadanie pozabawiania ich życia, Duke korzystać będzie ze wszystkich dobrodziejstw sklepów myśliwskich: maskowaczy

Baldur's Gate II

- Throne of Bhaal

O niewielu grach można z czystym sumieniem powiedzieć, że zmieniły perspektywę, z jakiej ocenia się tytuły wydane później. Że stały się kamieniem milowym, przywróciły wiarę w możliwości ludzkiego umysłu, w jego zdolność kreacji, zdobyły serca nie tylko recenzentów, ale i graczy i dały podwaliny pod swych równie udanych następców. Że - wreszcie - zapoczątkowały nową erę. Jedną z tych gier była bez wątpienia Baldur's Gate.

Allor

Swym pojawieniem się przewracała kilkuletnią suszę w grach RPG. Może ciężko w to teraz uwierzyć, ale przez dobrych parę lat zwolennicy tych gier cieszyli się z jednej, dwóch premier rocznie. I to wcale nie "dobrych premier", a po prostu jakichkolwiek premier! Na rynku nie działo się bowiem prawie nic. Owszem, i w tych ciężkich czasach pojawiały się od czasu do czasu perełki w rodzaju Daggerfalla czy trylogii Realms of Arkania, ale z polizowaniem tych tytułów nie miałyby większych problemów i drwał po przejściach. Można by wprawdzie doliczyć do tego świat Might & Magic, ale że z typowym Fantasy czy s.f. miał on niewiele wspólnego (podobnie zresztą jak seria Wizardry), nie każdemu jego klimaty odpowiadały.

otrzymali tylko Fallouty, ale za to zwolennicy fantasy... Dwa Baldur's Gate'y z Opowieściami z Wybrzeża Mieczy, Icewind Dale z Heart of Winter oraz Planescape: Torment - tytuły te zapewniały pełne spektrum doznań, o jakich dotychczas miłośnicy komputerowego fantasy mogli jedynie marzyć. Dzięki nim i zwolennicy Hack & Slashowania, i głębszej fabuły poczuli się znowu w domu - ktoś sobie w końcu o nich przypomniał!

Po cóż jednak komu taki długi wstęp - w dodatku do zapowiedzi? Ano okazję mamy szczególną. Na lato tego roku zapowiedziany został bowiem Throne of Bhaal, czyli dodatek do Baldur's Gate II. Już samo to byłoby dla wielu powodem wystarczającym (wszak BGII został praktycznie jednogłośnie okrzyknięty RPG-iem roku 2000!), ale jest i powód drugi, w do-

zieniem od czasu, gdy Bhaal został zgłędzony, a Bogowie zstąpili do Zapomnianych Krain!

Nie są to jedynie czcze słowa. Zresztą zamiast długich zapewnień najprościej będzie, gdy po prostu wymienię parę suchych faktów. I dobrze wam radzę - jeśli jeszcze stoicie, przed przejściem do następnego akapitu siadźcie sobie gdzieś wygodnie. A i postarajcie się nie krzyczeć za głośno, bo może to głupio wyglądać. No dobra, dość tego gadania - pora na obiecane fakty.

Miejsce akcji: Tethyr. Podstawowe lokacje: podziemia Watcher's Keep i miasto Saradush.



Liczba godzin grania potrzebnych do ukończenia dodatku: około czterdziestu. Maksymalny poziom czarów: dziewięć. Liczba dodatkowych czarów: około czterdziestu. Nowych przedmiotów: około stu. Jedna nowa profesja: Wild Mage. Przynajmniej je-

kulami dachy stanowią osłonę raczej mierną... W dodatku to na nas będzie spoczywało zadanie powstrzymania współbraci - choć w jakim celu, na razie nie wiadomo, aczkolwiek można chyba bezpiecznie przyjąć, że zakończenia będą przynajmniej dwa.

potężniejszych niż normalnie, może być dla wielu graczy nader pociągająca. Zresztą stworzenie nowej postaci będzie o tyle bezbolesne, że będzie można dodać do niej i paru znanych z poprzednich części (np. Boo z nieodłącznym Minscem czy swą wy-



den nowy NPC, którego będzie można dołączyć do drużyny. I rzecz chyba najważniejsza (skoro mamy wziąć udział w wielkich epickich bitwach): maksymalna liczba punktów doświadczenia to około ośmiu milionów, co daje poziom w okolicach czterdziestego i status niemal równy boskiemu!

Jeszcze siedzicie? OK, w takim razie pora na rozwinięcie niektórych przedstawionych tu faktów. Zaczniemy od nowych lokacji. W dobrych podziemiach (bo od nich zaczęliśmy mieliśmy już okazję zasmakować przy okazji Opowieści z Wybrzeża Mieczy. W dodatku Black Isle twierdzi, że tym razem przejdą samych siebie i te sześć poziomów będzie najlepszymi lochami, jakie do tej pory ujrzały światło dzienne! Przy okazji będą chyba też najtrudniejszymi, ale że będzie się można do nich dostać jeszcze przed ostatecznym spotkaniem z trenicusem, więc prawdziwe problemy zaczynają się dopiero po przybyciu do Saradush.

W mieście tym dojdzie bowiem do ostatecznej rozgrywki między Dziećmi Bhaala - zresztą przybędzie im do niego, gdy będzie przez niektóre z nich oblegane. A obleżenie w wydaniu Czarnej Wyspy to nie przelewki, bo przed spadającymi z nieba ognistymi

Zanim jednak do zakończenia dobrniemy, czekać nas będzie wielu przeciwników - bardzo dobrych przeciwników...

Z informacji, jakie udało się nam zdobyć, wynika, że czekać nas będzie na przykład całkiem spory watek ze smokami - jeden z nowych czarów to Smoczy oddech, zadający miłe 20k10 obrażeń. Równie przyjemnie zapowiada się Sfera ostrzy (czyli mobilna wersja Bariery) czy Sztorm zemsty pozwalający kapłanowi sprowadzić na ziemię boską nawałnicę kwasu, ognia i błyskawic. Tak potężne zaklęcia będą jednak niezbędne do przeżycia, bo i nasi przeciwnicy (ot, choćby nieumarli Obserwatorzy, że o innych drużynach poszukiwaczy przygód nie wspomnę) do ułomków należeć nie będą. Dzięki temu łatwiej będzie nam jednak zdobyć przedmioty, a i punkty doświadczenia nie będą stanowiły problemu, choć dojdzie do ich limitu ma być podobno niemal niemożliwe - Throne of Bhaal będzie się przecież zaczynało na poziomie maksimum 20...

Możliwe będzie oczywiście stworzenie sobie nowej postaci od zera (dostaje się przy tym tyle punktów doświadczenia, ile wynosił limit w Baldur's Gate II). Może się to okazać przydatne nie tylko dla kogoś, kto za bardzo namieszał w dwójce - bo nasi towarzysze będą rzecz jasna wszystkie wcześniejsze uczynki pamiętali - ale i dla kogoś, kogo pociąga - wcześniej nieobecna - profesja Dzikiego maga. Bo choć obojętnie chaos niezbyt trawię (jakże to nie wiedzieć, jaki się czar rzuci?), nie da się ukryć, że taka niewiedza, połączona z możliwością rzućenia - jak się uda - czarów znacznie

branke - choć trzeba ją tu będzie zdobywać od nowa, bo przecież startujemy od zera!)

Kontynuacja gry swymi starymi postaciami będzie także możliwa, choć i w tym przypadku na brak nowości raczej narzekać nie będziemy. Wysokopoziomowi herosi otrzymają bowiem swoje własne zestawy umiejętności specjalnych, które do tej pory były domeną jedynie dzieci Bhaala. Ot, choćby taki wojownik - jego Trąba powietrzna ma po prostu zamieniać wrogów w rąbanek z kosią!

Jest więc na co czekać, a ostatni rozdział sagi ma wszelkie szanse stać się jednocześnie najdłuższą pozostającym w pamięci. Chociaż... nie da się ukryć, że pewne obawy budzi zapowiedź tak wielu walk. Za powodzeniem Baldur's Gate II stała bowiem jego różnorodność, kwesty poboczne i bardzo dobrze przygotowane (fabularnie) postacie. Choć z tym akurat nie powinno być problemów, bo jeśli wierzyć materiałom prasowym, interakcja z innymi postaciami oraz fabuła ma przebiec wszystko, co dane nam było ujrzeć dotychczas! Jeśli tak będzie (a dotychczasowa historia Black Isle jest przecież historią sukcesów!), to koniec ery Baldur's Gate będzie wydarzeniem równie wielkim, co jej początek.

Czy jednak te prorocтва się sprawdzą? Cóż, pozostaje nam tylko cierpliwie poczekać... To już w końcu tylko parę miesięcy.

Planowana data wydania: wakacje 2001

Baldur's Gate II - Throne of Bhaal

The Black Isle/Interplay/CD Projekt

Coś Nowego

Dzięki to, ważące ok. 16 MB, składa się z najlepszych map stworzonych w środowisku fanów, dodatkowo poprawionych przez profesjonalistów. Warto więc chyba zainteresować się nim bliżej.

Nasz prywatny Big Brother

Ponownie rozpetła się dyskusja na temat moralności sieciowej. Powodem jest fakt wykrycia w bezpłatnym pakiecie Roger Wilco, służącym do przekazywania głosu przez sieć, programu służącego do przesyłania informacji na temat użytkownika bez jego wiedzy! Cóż, widzi mi się, że bez dobrego firewalla, blokującego tego typu niepożądane połączenia, jeszcze długo się nie obejdzie.

BG2 na PS2

Tak, tak, to nie pomyłka - gościnnie wystąpi na naszych łamach gra przewidziana (jak na razie) wyłącznie na PlayStation 2. Cemu więc o niej

piszemy? Bo, jak z tytułowego skrótu wynika, chodzi o rolę-playa wszech czasów (zdaniem wielu) - Baldur's Gate 2, a ściślej o to, że jego fabuła ma zupełnie różnić się od tej znanej z wersji pecetowej! Jak się przedstawia? Ano tak: akcja gry - opatrzonej podtytułem Dark Alliance - rozgrywa się w Baldur's Gate w czasie, gdy Gildia Złodziei walczy o dominację nad miastem. Jak okazuje się w trakcie gry, to jedynie pierwsze dno problemu - w rzeczywistości chodzi o znacznie większe zagrożenie, jakie zawisło nad miastem i całym Wybrzeżem Mieczy... Gra ukazać się ma pod koniec bieżącego roku. Nie byłoby w tym nic interesującego, gdyby nie to, że być może Black Isle, dysponując już fabułą, zechce przenieść Dark Alliance również na błaski...

10 najpopularniejszych Message Boardów

...czyli kolejna próba zmierzenia popularności gier: Baldur's Gate, Baldur's Gate II - Shadows of Amn, Command & Conquer: Red Alert 2, Diablo II, Fallout 2, Final Fantasy VII, Half-Life: CounterStrike, Sims, The Starcraft: Brood War, Ultima VII Part I - The Black Gate

Jak widać, porządek różni się nieco od tego pojawiającego się nieodmiennie na listach sprzedaży. Zaskoczeniem jest zwłaszcza pozycja ostatnia - przypominamy, że Black Gate miało swoją premierę w roku... 1993! Cóż, stara miłość nie rdzewieje...

Powieść Warcraft

Nie tak dawno temu na półkach księgarń (tych internetowych również) pojawiła się pierwsza z kilku zapowiedzianych powieści osadzonych w świecie Azeroth. Pierwsza z nich, autorstwa Richarda Knaaka, pisarza związanego dotąd z Dragonlance i pracującego dla Wizards of the

zapachu, kamuflażu, oraz wynalazków techniki: tłumików czy systemu GPS zintegrowanego z radarem... Cóż, nie wiem, jak wam, ale mnie średnio podoba się pomysł rozmieniania Duke'a na drobne. Co będzie następnym razem: Duke-tns? :)

QIII: TAMPI

Zgodnie z wcześniejszymi obietnicami, id Software wrzuciło na swój serwer ftp pierwszy bezpłatny Quake III. Team Arena Map Pak 1.

Aż w końcu, gdy co słabsi duchem stracili wszelką nadzieję, na scenę wkroczył Interplay. A wraz z nim dwa tytuły, które przywróciły wiarę udręczonemu światu. Fallout i Baldur's Gate. S.f. i fantasy. Tak zaczęła się nowa era - era Czarnej Wyspy, Black Isle. W ciągu paru ostatnich lat wyszło z niej ponad pół tuzina tytułów, które stanowiły klasę same dla siebie. Faktem jest wprawdzie, że zwolennicy s.f.

datku ważniejszy. Otóż dodatek ten stanowił będzie zwieńczenie całego cyklu Baldur's Gate. Tak, tak - rozpoczęta w 1998 roku saga dzieci Bhaala znajduje w nim swe zakończenie! I będzie ono, jak na tak wielką przygodę przystało (trzy dotychczasowe jej części to przecież w sumie ponad 300 godzin grania!), najbardziej epickim wyda-



Coś Nowego

Coast, zatytułowana "???" wiąże się luźno z wydarzeniami, w których braliśmy udział w Warcraft II. Jeśli już o Warcraftie mowa - w wywiadzie z jednym z jego szefów pojawiła się niezobowiązująca zapowiedź filmów i seriali bazujących na nim. Jak na razie jednak Blizzard nie przewiduje własnego MMORPG-a.

• Civilization III - na Święta

...Bożego Narodzenia. Jak bowiem informuje lista premier, Fireaxis Civ III oczekiwać należy dopiero w czwartym kwartale bieżącego roku. Będzie jak znalazł pod choinkę... :)

• War Games

...czyli gry wojenne, czyli nowo ujawniona RTW stworzona przez TBS Superstation przy współudziale U.S. Army, U.S. Navy, U.S. Air Force i U.S. Marines (wow, to już chyba wszyscy prócz NASA :). Z bliższych szczegółów: twórcy (ci bezpośredni) zapowiadają, że w grach wojennych pojawią się wszystkie istotne jednostki wykorzystywane w armii - m.in. M1-A2 Abrams oraz Apache. Wygląda na to, że warto zapamiętać ten tytuł.

• Mafia się spóźni

Nie jest to być może dobra wiadomość dla wszystkich (w tym mnie) czekających z niecierpliwością na kolejne "historyczne" dzieło twórców Hidden & Dangerous - Mafię. Niestety, przemianowana ostatnio z City of Lost Haven na La Cosa Nostra gra ukaże się dopiero późnym latem.

• Monopoly Tycoon = Monopoly City

Monopoly Tycoon, czyli próba włączenia ultra-popularnej gry planszowej do rosnącej szybko rodziny gier komputerowych, poczyniona przez Infogrames, zmienił tytuł, stając się Monopoly City. Gra, której osnową będzie konieczność robienia interesów w warunkach ostrej konkurencji w mieście Monopoly (słowem - nic nowego :), przewidywana jest na drugi kwartał 2001.

• Nowa rasa w Horizons

Artifact Entertainment, twórca m.in. Demise, czyli komercyjnej wersji Mordor, podało do wiadomości publicznej informację dotyczącą nowej, podwodnej rasy zamieszkującej świat stworzonego przez nich aktualnie role-playa - Horizons. Co ciekawe, lamunianie, gdyż tak zwą się ci nowi, pojawiają się w obszernym patchu dopiero parę w parę miesięcy po premierze. Powód? Nie byli przewidziani w pierwotnych planach, a w trakcie prac twórcami Horizons zrobiono się przykro, że żaden z graczy nie doceni pracy włożonej w tworzenie świata pod wodą, więc... :)

• Anno 1503

Twórcy popularnej strategii Anno 1602 poinformowali o postępie nad sequelem (prequilem?) do niej - Anno 1503. Jak wynika z informacji, gra ma być niepomniernie bardziej wygodna - przykładem może być fakt, że każdy z

THE STING!



o cukierkach. A gdy w grę wchodzi poważniejsze kradzież? Ich smak na szczęście mało kto w życiu poznał. Wielu by jednak chciało i właśnie dla nich powstają symulacje komputerowe, które w zdecydowanej większości przypadków powinny wystarczyć.

Z "symulacji złodzieja" wymienić można dwa bardzo popularne tytuły. Thief (a raczej oba Thiefy, z sequelem) i GTA (no dobra, obie części, czyli w sumie będą cztery tytuły). O ile ta druga gra pozwalała wcielić się w "normalnego" opryska z ulicy, kradnącego samochody w mało wysublimowany sposób (otworzyć drzwi, wyrzucić na zewnątrz kierowcę, pojechać dalej jego samochodem), to pierwsza skierowana była raczej do tych ambitniejszych graczy, wymagająca tak myślenia, jak również zręczności i mocnych nerwów.

Zapowiadana przeze mnie nowa produkcja ludzi z JoWood pozwoli graczom po raz kolejny wcielić się w

gangstera. (No, to za mocne słowo, powiedzmy, w poważnego złodzieja.) Ale tym razem na nieco innych zasadach. Z tego, co się o grze dowiedziało, można wywnioskować, że The Sting będzie połączeniem GTA, Grim Fandango z dodatkową szczyptą Commandosów. To wszystko zostanie pomieszane, przyrzucone na patelnii i podane z dekoracją w postaci sporej kupy humoru (z przewagą humoru, nie kupy). Ale ktoś to wie (autorzy zawsze obiecują cuda!).

W grze udostępniono teren tylko jednego miasta, które przyjdzie nam łupić. Wydaje się niewiele, ale autorzy twierdzą, że będzie największym ze wszystkich, jakie do tej pory mieliśmy okazję oglądać w grach. Trochę nie chce mi się w to wierzyć, zwłaszcza gdy spojrzę na GTA, w którym, aby dostać się z jednego końca miasta na drugi, potrzeba było dobrych kilku minut jazdy szybkim samochodem... Na tym porównania do Grand Theft Auto się nie kończą. W The Sting miasto również żyje własnym

życiem - ma własnych NPC-ów, zwykłe korki na drogach i, co jest przydatne dla złodziei, bardzo rozbudowany i praktyczny system taksówek. Podobnie jak w GTA, tak i w TS, z miejsca przestępstwa można uciekać, korzystając z jednego wśród 50 różnych samochodów. Choć na tak emocjonujące pościgi bym nie liczył, ponieważ The Sting to bardziej "przygodówka w czasie rzeczywistym".

Może i kradzież w samotności jest przyjemniejsza i przynosi większe

wielkości miejsc, i to nie tylko tak banalnych, jak bank. Zdarza się również perełki w postaci... domu grabarza! Wielce ciekaw jestem, co z takiego budynku można wynieść... Domyślałam się, że skoro autorzy jako jego mieszkańca zaznaczyli grabarza, to ma to jakieś dodatkowe znaczenie. Nie wiem - czyby ktoś chciał ukraść jakieś odnalezione kości? Może łopatę? Wracając jednak do tematu: aby coś ukraść, nie wystarczy po prostu podejść do drzwi, wejść, wziąć, co nam się podoba, i pierzchać, gdzie raki zimują. Każdy skok trzeba zaplanować bardzo dokładnie, przemyśleć każdy swój ruch i świetnie to zsynchronizować w czasie. Zdaje się, że właściciele budynków będą chcieli biednemu graczowi, złodziejowi-amatorowi, uprzykrzyć życie przez zatrudnianie strażników, stosowanie monitoringu, jakichś specjalnych systemów alarmowych, sensorów, urządzeń reagujących na głos, laserów... (Nie ma jak w kiepskim IMO filmie:

typowy cwaniaczek w niebieskim gamitunku - typ człowieka, który robił ciemne interesy w czasach prohibicji w USA. Sama grafika zaś przypomina mi nieco Grim Fandango, przy czym, o ile w tamtej grze trójwymiarowa była tylko postać, a otoczenie prerenderowaną bitmapą (tak jak na przykład w Resident Evil), to w The Sting wszystko jest zrobione z poligonów (czyli takich trójkątów przestrzennych :). Umożliwiło to wreszcie granie z wykorzystaniem wyższych rozdzielczości. (Nie powiem, Sting w 1024 x 768 wygląda naprawdę ładnie. I podobno nawet potężnego sprzętu nie wymaga!). Autorzy, co prawda, obiecywali, że miasto w grze będzie "żyć"... Może i ono żyje, ale cośkolwiek - wszystko jest tam bardzo statyczne. I nie piszę tu o budynkach, gdyż w razie chwiania się świadczyłoby to tylko o słabym engine'ie gry (pamięta ktoś takie fajne efekty w Tomb Raiderze?), ale o tym, że na próżno szukać gdzieś jakiegoś drzewka z kołyszącymi się liśćmi czy czegoś w tym stylu. Zapewniłam jednak, że to jest mało istotne w takiej grze. Tu liczy się grywalność, a ta zapowiada się naprawdę niezłe. Czy ktoś zwracał uwagę na grafikę przy grze w GTA?

Już wyczekuję pojawienia się gry, premiera planowana jest na trzeci kwartał tego roku.

The Sting
JoWood

profity, ale czasem trzeba też kogoś wynająć. Zwerbować czy namówić do pomocy. Chętnych raczej nie braknie, gdyż na złą drogę można sprowadzić około 60 różnych postaci w postaci sporej kupy humoru (z przewagą humoru, nie kupy). Ale ktoś to wie (autorzy zawsze obiecują cuda!).

Okraść można dwadzieścia sporej

"Osaczeni" z Seanem Connerym i Kathleen Zeta Jones.) Słowem, łatwo nie będzie, ale tego chyba nikt nie oczekiwał?

Ostatnią rzeczą, o jakiej mam zamiar napisać więcej, jest kwestia techniczna, czyli: czy na widok gry nie uciekniemy przez okno? Grafika bardzo dobrze świadczy o charakterze The Stinga i wszystko jest karykaturalne, zrobione ciekawą kreską i "z jajem". Nasz bohater to

Coś Nowego

małych mieszkańców będzie miał swój własny dom, do którego będzie wracał na noc! Kierując się wskazaniem graczy, twórcy Anno 1503 przemodelowali również interfejs, który aktualnie ma być nie tylko całkowicie intuicyjny, ale ma też zapewnić natychmiastowy dostęp do wszystkich istotnych funkcji. Premiera Anno 1503 - październik 2001.



• Elektroniczne Oskary?

The Academy of Interactive Arts and Sciences ogłosiła nominacje tegorocznej, czwartej już ceremonii przyznania Interactive Achievement Awards, zwanych Elektronicznymi Oskarami. Wśród nominowanych do tytułu gry roku są: Age of Empires II: The Conquerors, Asheron's Call, Baldur's Gate II, Command & Conquer: Red Alert 2, Deus Ex, Diablo II, Disney's Magic Artist 3D, EverQuest: Ruins of Kunark, FIFA 2001, Links 2001, MechWarrior 4, No One Lives Forever, RollerCoaster Tycoon: Loopy Landscapes i Sacrifice. Wasz typ to...? :)

• Myth III na engine'ie Halo?

Tego wiedzieć na pewno nie możemy. Mimo to z jednej z wypowiedzi ludzi zatrudnionych w Bungie można wnioskować, że istnieje taka ewentualność.

• MechWarrior 4 - poprawki

Microsoft punktuje, dając graczom do zrozumienia, że ich uwagi nie pozostają bez echa. Oto w opublikowanym dokumencie dotyczącym przyszłości MechWarrior 4: Vengeance stojący za nim ludzie zapowiedzieli, że w planowanych patchach znajdą się poprawki sugerowane przez fanów na oficjalnym message boardzie gry. Jakby tego było mało, obiecali oni zarazem, że niebawem pojawi się edytor misji i map i - co chyba najważniejsze - że trwają już prace nad dodatkiem do MW4! No, no.



Catan: Pierwsza Wyspa

"Jeszcze jeden nudny klon Cywilizacji", pomyślałem sobie, czytając podczas instalacji kartkę otrzymaną razem z krążkiem Catan: Pierwsza Wyspa. Przynajmniej na to wskazywała fabuła gry, czyli standardowe: "wcielasz się w rolę kolonizatora, który musi zasiedlić nieznaną ią". Na razy już to przerabialiśmy? Sanki, może tysiące? To chyba nie jest zresztą istotne, bo jak się okazuje po odpaleniu Catana, to bardzo ciekawa i oryginalna gra.

Uliver_0132.Postfuturistika



Catan to nic innego jak przeniesienie na ekrany blaszaków gry planszowej pod tym samym tytułem. Niby to żadna nowość, bo z takimi konwersjami mieliśmy już do czynienia dziesiątki razy, lecz w przypadku Catana twórcy naprawdę mi zaimponowali. Grając w Catana ma się uczucie, jakbyśmy uczestniczyli w autentycznej sesji nad rozłożoną na stole planszą, a nie siedzieli przed ekranem monitora. Autorem perfekcyjnie udało się odwzorować wszelkie zalety i wady gry planszowej, a w zasadzie jedną wadę, która mnie drażni. Chodzi mi o czas, gdyż nieraz nerwy mi puszczały, kiedy czekałem, aż komputerowy przeciwnik namyśli się, czy zakończyć swoją turę. Oczywiście, ma to swój urok, lecz gdy deadline zbliża się wielkimi krokami, jest to uciążliwe :-).

Catan oferuje kilka dość ciekawych rozgrywek, począwszy od misji treningowych, poprzez kampanię, pojedyncze scenariusze, grę losową (czyli sam ustawiasz parametry gry), aż po grę towarzyską, to jest zmagania kilku graczy z komputerem. Gracz ma do wyboru którąś spośród ośmiu postaci, różniących się płcią, temperamentem, charakterem i zdolnościami handlowymi. Rozgrzywka, jako się rzekło, do złudzenia przypomina pierwowzór planszowy. Mamy więc podział na tury, gracze posługują się kostkami w celu ustalenia kolejności zdarzeń, a później handlują, budują etc. Wszystko opiera się, tak jak we wszelkiej maści grach strategiczno-ekonomicznych, na zbieraniu surowców, za które można wybudować wioskę, zamek czy drogę. Owe su-

Catan

Ravensburger
Interactive/
TopWare Poland

rowce pozyskuje się w wyniku rzutu kostkami lub wymiany z innymi graczami. Niby nic oryginalnego, ale jednak taki handel z innymi graczami (nawet komputerowymi) jest bardzo ciekawy, gdyż pokazano go w sposób niekonwencjonalny. Za pomocą klawiatury możemy negocjować w sposób, rzekłbym, wyrafinowany z pozostałymi uczestnikami rozgrywki. Nie zostało to ograniczone do prostego "chcesz się wymienić?", lecz można się przekomarzać, przekonywać etc. Zresztą nie tylko w opcjach handlu istnieje możliwość wysyłania poleceń. Podczas kolejki przeciwnika można go pogonić lub nawet podać w wątpliwość jego stan umysłowy. I nie myślę przypadkiem, że są to w kółko powtarzane te same kwestie, bo tak nie jest. Nasz bohater, a także bohaterowie sterowani przez komputer mają w zanadru kilka różnych gałek na każdą sytuację, co z pewnością czyni grę ciekawą.

Catan ukaże się w polskiej wersji językowej i choć miałem do czynienia z wersją testową, to muszę obiektywnie przyznać, że lokalizacja robi bardzo dobre wrażenie. Jedyne większe błędy, jaki wkraść się w Catana, znalazłem w opcjach początkowych przy wyborze bohatera. Otóż, w przypadku postaci o żeńskim imieniu Christelle i wyglądzie dwudziestokilkuletniej blondynki opis widnieje w... męskiej odmianie. Mniejszym buraczkiem jest fakt, iż tekst czytany przez lektora nie zawsze pokrywa się z napisami, które widzimy na ekranie. Nie przeszkadza to jednak w zabawie, gdyż sens wypowiedzi jest dokładnie ten sam. Ot, poprzestawiano trochę szyk zdania, kilka słów nie powiedziano, kilka dodał lektor. Myślę, mimo wszystko, że uda się wyeliminować te naprawdę małe błędy do chwili premiery Catana. Generalnie jednak lokalizacja podoba mi się. Nigdzie nie znalazłem literówek, postacie mówią wręcz wyśmienicie, czyli, jak to się po polsku mówi, all is OK.

Bardzo dobre wrażenie wywarła na mnie grafika Catana. Tytułowa wyspa jest wręcz fantastycznie kolorowa i taka... bajkowa niczym kraina z bajek. Kamerę można ustawić na kilka sposobów, z których wyróżnić należy widok planszowy, czyli z pewnego oddalenia, kiedy widać heksagonalną planszę, oraz zbliżenie, na którym dokładnie pokazane są wioski, pola, kopalnie, a pośród nich uwijają się pracujący ludzie. Ten drugi tryb jest może ładniejszy, ale z pewnością mniej praktyczny. Uwagę zwracają także animacje, bo choć gra jest w miarę statyczna, to jednak autorzy wnieśli trochę ożywienia, animując postacie graczy oraz niektóre sekwencje gry. Zawsze to ciekawiej, gdy postać twoja lub przeciwnika poprawia sobie włosy czy wymachuje rękoma w celu podkreślenia swoich słów. Dobrą szatę graficzną uzupełnia nie gorsza muzyka, co wpływa pozytywnie na odbiór gry.

Coś mi się wydaje, że tym razem udało się programistom z Ravensburger wyjść zwycięsko z potyczki o dobre przeniesienie gry planszowej na blaszaka. Udało im się zachować wszystkie zalety planszówki, doprawić śliczną grafiką i niegorszym dźwiękiem, co w sumie czyni z gry bardzo dobrą propozycję. Jeśli lubisz planszówki i masz czas, to możesz wyczerpać z premiery Catana: Pierwszej Wyspy. □

Witamy w kolejnej edycji Gamewalkera. Rubryka ta powstała po to, by:

1) ci, którzy nie lubią dużo czytać, mogli szybko dowiedzieć się, o czym i czym są gry recenzowane w tym numerze CDA.

2) podać te informacje, które nie bardzo mieszczą się nam w stopce (info).

3) ale najważniejszym powodem jest fakt, że teraz - dzięki Gamewalkerowi - możecie poznać nie tylko opinię recenzenta na temat danej gry, ale i tych wszystkich, którzy mieli z nią jakąś styczność. Co powinno pozwolić wam na łatwiejsze wyrobienie sobie opinii o tej czy innej grze.

Takie przynajmniej były teoretyczne założenia, a co wyszło - sprawdźcie sami.



Skala ocen

1 - po prostu dno + metr mudi; gra, która w ogóle nie powinna ujrzeć światła dziennego. Zero zalet, mnóstwo poważnych wad. Szkolny odpowiednik: 1 [...]. Przyjdź jutro z rodzicami!]. W ogóle w to się nie da grać. Nie baw, nawet gdyś dojadł ze dno! 2 - straszna kaszana, w której praktycznie nie ma nic dobrego. A jeśli nawet jest, to liczba wad przeważa jej wszelkie atuty. Szkolny odpowiednik: 2. Głównie w to jest karę... 3 - cienka gra; ma jakieś rzeczy warte wzmianki, ale duża liczba poważnych wad sprawia, że grać w nią mogą tylko wyposzczeni fanatycy danego gatunku. Szkolny odpowiednik: 3. 4 - więcej ciekaw; ma parę rzeczy, o których można ciepło wspomnieć, ale ogólna wrażenia są nadal raczej negatywne. Szkolny odpowiednik: 3. Grać niby można - ale po co? Jest wiele innych i lepszych gier, które są o tym samym co ta... 5 - przeciętna gra, nie wyróżniająca się z tłumu niczym specjalnym. Ma trochę zalet, ale i dużo istotnych wad (to raczej przeważają). Pograć można - gry raczej nie rozczarują, ale i nie wzbudzą wielkich emocji. Szkolny odpowiednik: 3+.

6 - niezła gra, choć do człowieka spora jej jeszcze brakuje. Tym niemniej warta uwagi. Liczba poważnych zalet i wad mniej więcej równo sobie, przy czym są w niej rzeczy faktycznie warte pochwały. Szkolny odpowiednik: 4+. Gra się w nią całkiem, całkiem... ale to jeszcze nie to... 7 - dobra gra, choć nadal nie pozbawiona istotniejszych wad. Potrafi przykuć do ekranu i pozytywnie zaskoczyć. Liczba godnych uwagi zalet wyższa od liczby istotnych wad. Szkolny odpowiednik: 4-. Granie w taką grę nie jest straszną rzeczą. 8 - bardzo dobra gra; dużo zalet, niewiele istotnych wad; ma w sobie coś, co znacząco wyróżnia ją z tłumu (np. dużo wyższa od przeciętnej grafika, muzyka, oryginalny scenariusz, nowe rozwiązania itd.). Szkolny odpowiednik: 4+. Należy w to zagrać. 9 - doskonała gra; praktycznie nie ma poważniejszych wad; jeśli ma jakieś, są one niezbyt znaczące. Pod wieloma względami oryginalna i odkrywcza. Grafa i muzyka stanowiąc powyżej przeciętną. Na pewno będziemy o niej długo pamiętać. Szkolny odpowiednik: 5. Nie zagracz w to byłoby błędem. 10 - po prostu cudo (w obrębie danej kategorii gier). Wad albo brak, albo są niezauważalne. Przynajmniej kilka elementów gry (grafika etc.) na najwyższym

poziomie. Nowe (dobre) pomysły, wysoka grywalność. Po prostu widzisz taką grę i szczeniś o dno. To gra, która przejdzie do klasyki danego gatunku (tak jak np. Q1 albo Doom dla gier FPS). Wiesz, że za rok albo i dwa też będziesz w to grać. Szkolny odpowiednik: 6+. Kupować w ciemno! Uwaga: ocena 10/10 wystawiana jest zbiorowo - recenzenci może tylko NCMINOWAĆ grę do tej noty! Dopiero wówczas, gdy przynajmniej dwie inne osoby też uznały, że gra jest tego warta, przyznawane jest 10/10. Zatem ocena to to wyrażenie uznania ze strony redakcji CDA, a nie tylko autora recenzji.

Uwagi: Znaczącą jakość - przynajmniej 3 redaktorów uznało, że dana gra zasługuje na co najmniej 8/10. Plusik (np. 8+) - gra, która jest za dobre no 8, a ze ciekawo 9. Wyjście 9+ - tu tak naprawdę autor chciał dać 10/10, ale nie przekonał przynajmniej dwóch innych redaktorów, którzy widzieli tę grę i stwierdzili, że jest tego warta.

102 Dalmatians. Puppies to the Rescue

- Gatunek: arcade 3D
- Ocena: 6
- Wymagania minimalne: P2 266, 64 MB RAM, Win 9x DirectX, akcelerator
- Graliśmy na: C433, 128 MB, Riva TNT2
- ...I: jak pieszek ze stromej oblodzonej góry



Uwagi: Ugly Joe: Poprawne i sympatyczne, w klasycznie disneyowskim, słodkim stylu. Yasiu: Obrzydliwostwo :-). Gemini: A wydawać by się mogło, że ta cała DeMon to naprawdę jakiś wamp... Jedi: Prawda. Nawet z frytkami nie nadaje się do przelknięcia. Smuggler: Kurde się czeplacie. Jak ktoś był na filmie, to i grę kupi, bo wcale zła nie jest. Dobra też raczej nie :-).

Age of Sails II

- Gatunek: strategia
- Ocena: 8
- Wymagania minimalne: P2 400, 64 MB RAM, Windows 95/98/00/Me
- Graliśmy na: Celeron 400, 256 MB RAM, Riva TNT2 32 MB
- ...I: jedynie największe bitwy sprawiły problemy



Uwagi: Mac Abra: Niezła strategia, nie powiem. Powinna się podobać. McDrive: Zwłaszcza jeśli ktoś lubi walkę nie tylko z przeciwnikiem, ale i przede wszystkim z wiatrem! Yasiu: Z wiatrami... Milla rzecz, ale raczej dla spokojniejszych graczy. Jedi: No zera, chwiliunia - co to, jakiś poradnik gastrologiczny? Myślałem, że to strategia?

Black & White

- Gatunek: trudno powiedzieć... god-sim?
- Ocena: 9+
- Wymagania minimalne: PIII500, 128 MB RAM, akc., min. 8 MB
- Graliśmy na: PIII500, 128 MB RAM, akc., 32 MB
- ...I: haczy, oj haczy...



Uwagi: Mac Abra: BOSKIE! Kurde, Moineux to jednak KTOŚ! Allor: Fakt, gier za dużo nie stworzył, ale jak już się za jakąś zabierze, to wychodzi mu świetnie! 0132: Kilka lat czekania, ale efekt końcowy faktycznie powala. Jedi: I dlatego rozstrzelalem dzisiaj owsiankę. Gemini: Alleluja, bracia!

Cabela's Off Road Adventure

- Gatunek: samochodówka
- Ocena: 5+
- Wymagania minimalne: P2 266 64 MB RAM, Win 9x, DirectX, akcelerator
- Graliśmy na: C400, 128 MB, Riva TNT2
- ...I: no, tak na drugim biegu jechała - ale całkiem szybko



Uwagi: Ugly Joe: Zapomnieli o kokpicie!!! Smuggler: Typowa gra ze środka tabeli - dla fanów gatunku. McDrive: A i to pod warunkiem, że nie ma się czegoś lepszego na tapecie - a z tym akurat problemu obecnie być nie powinno. Yasiu: Ja mam plamy na tapecie... Jedi: Samochód na tapecie? Okłepany pomysł. Lepiej wygląda na drzewie. Potem go przynajmniej można wykopać w serwisie.

Deluxe Ski Jump 2001

- Gatunek: skoki narciarskie
- Ocena: 7
- Wymagania minimalne: P 166, 470 KB, WIN 95, 98
- Graliśmy na: C 433, 256 RAM, WIN 98, Riva TNT2
- ...I: no, ślicznie i gładko



Uwagi: Smuggler: Koszmarna grafika, niezły realizm, piękna grywalność! McDrive: Ciekawe, czemu nagle wszyscy tak lubią skakać... Yasiu: Ja zawsze lubię, do sklepu po piwo :-). 0132: Chyba każdy w to grał, więc komentarz jest zbędny. Gemini: Kto jeszcze potrafi skoczyć na K220 35 metrów, no kto? Jedi: Ja nie grałem! Ja nie grałem! Dlaczego ja w to nie grałem! Oddaj mi tę nartę! No oddaj! Ala!

Fate Of The Dragon

- Gatunek: RTS
- Ocena: 7
- Wymagania minimalne: P2 400, 64 MB RAM
- Graliśmy na: C400, 128 MB, Riva TNT2
- ...I: i działało :-)



Uwagi: Mac Abra: Jak lubisz Age of Empires 2, to się poczujesz jak w domu. Ugly Joe: Inspiracje widoczne... ale i sporo własnych pomysłów widać... więc w sumie warto. StrangeOne: Zwłaszcza jeśli kogoś rajcuje skośnookie klimaty ^ ^ 0132: Spadaj do tych swoich skośnookich kreskówek!!! Jedi: Maltentenci, cholera. Za to wam nie powiem, że codziennie pluje wam do redakcyjnej kaszy.

Fallout Tactics: BoS

- Gatunek: sim/RTS/strategia/RPG itp.
- Ocena: 9
- Wymagania minimalne: P2-266, 64 MB RAM, Win 9x, DirectX
- Graliśmy na: C400, 128 MB
- ...I: bez uwag krytycznych!



Uwagi:

Mac Abra: Idea Fallouta + zasady Jagged Alliance w jednym? Cemu nie!
Gem.ini: mniamniamniamniamniamni! :))
Allor: Gra świetna, choć żeby ją w pełni docenić, trzeba najpierw pograć w nią po Sieci, co niestety zbyt tanie u nas nie jest...
StrangeOne: Ciekawe tylko, kiedy wyjdzie Fallout 3 - bo Tactics żył nie jest, ale to jednak nie RPG...
Jedi: Nie RPG, ale co z tego? Ważne, że fajne. Albo nie.

Icewind Dale: Heart of Winter

- Gatunek: cRPG
- Ocena: 7
- Wymagania minimalne: PII 233, 32 MB RAM, 4X CD-ROM
- Graliśmy na: C400, 256 MB RAM, Riva TNT2 32 MB
- ...I: zero problemów



Uwagi:

Allor: Nieco za krótkie, ale jak komuś przypadł do gustu sam IWD, to i z dodatku będzie zadowolony.
McDrive: A jak komuś do gustu IWD nie przypadł, to... nic, bo gra jest przecież tylko dodatkiem :P
Gem.ini: Czy to jest to, w co Czarny pogrywał? Jeśli tak - nieźle, nieźle...
Yasiu: Małe, a cieszy... rzecz jasna, mogłoby być większe.
Jedi: Ale małe jest piękne! A poza tym, liczy się technika, a nie wielkość!

Legend of the Prophet and the Assassin

- Gatunek: przygodówka
- Ocena: 8
- Wymagania minimalne: PII 233, 64 MB RAM, wskazany akcelerator
- Graliśmy na: C400, 128 MB, Riva TNT2
- ...I: nie było większych problemów



Uwagi:

Ugly Joe: Jak dla mnie, to troszkę za bardzo namieszana ta gierka...
McDrive: Kolejna przygodówka... może i nie najgorsza, ale jednak przygodówka...
Jedi: Nie lubisz przygód? Ponurak.

Mercedes-Benz Truck Racing

- Gatunek: wyścigi
- Ocena: 9
- Wymagania minimalne: PII 333 MHz, W 95, 64 MB RAM, DirectX 7.0a, akcelerator z 16 MB RAM
- Graliśmy na: PII 400 MHz, W98, 256 MB RAM, DirectX 8.0a, TNT2 32 MB
- ...I: nie wszystko było włączone, ale śmigało aż miło



Uwagi:

McDrive: Grato się równie dobrze, co na Grand Prix Legends lub Porsche 2000 - dla maniaków pozycja obowiązkowa!
Gem.ini: Truckerzy wszystkich krajów...!
StrangeOne: Duże jest lepsze!
Yasiu: Tylko naucz się tym parkować, kurde...
Jedi: Nie lubię samochodów, ale Benzem bym sobie pojeździł tak dla zabawy.

Money Mad

- Gatunek: strategia
- Ocena: 8
- Wymagania minimalne: P 166, 32 MB RAM, Windows 95, CD ROM 4x
- Graliśmy na: C566, 128 MB, Riva TNT2
- ...I: lekkie zacięcia w animacjach



Uwagi:

Smuggler: Taka komputerowa wersja Monopoly + parę smaczków.
Jedi: Już ja wolę te smaczki.
Czarny Iwan: Te smaczki decydują o tym, że gierka jest fajna. Dobra zabawa, ale dlaczego nie można wyłączyć animacji?!

Offroad

- Gatunek: ścigalka
- Ocena: 5
- Wymagania minimalne: PII 266, 64 MB RAM
- Graliśmy na: Celeron 400, 256 MB RAM, Riva TNT2 32 MB
- ...I: wyglądało ładnie



Uwagi:

Yasiu: Gdyby oceny przyznawać za wirtuość, Offroad byłby mistrzem...
0132: Proponuję nową dyscyplinę olimpijską: "Najmniej innowacyjna gra na blaszaka". Zwycięzcę już mamy.
Jedi: A ja i tak uważam, że połączenie puźonu, dud i kobzy byłoby najlepszym pomysłem na symulator męczenia baranka, ale nikt mnie nie słucha. :(

Passage

- Gatunek: logiczna
- Ocena: 4+
- Wymagania minimalne: P 150, 32 MB, Win9x
- Graliśmy na: C433, 128 MB
- ...I: jeszcze pytasz?!



Uwagi:

Smuggler: No cóż, 76 gier logicznych w jednej... a ja i tak wolę Tetrisa spod Dos Navigatora...
Ugly Joe: Nie czepiaj się, za to kolorów więcej masz...
Jedi: Fajoskie, lubię takie gierki... tiaaa... gierki, tapiesz? ;)

PRO Rally 2001

- Gatunek: arcade/symulator
- Ocena: 7
- Wymagania minimalne: P300, 32 MB RAM, Win 95/98, akcelerator
- Graliśmy na: PIII500, 256 MB RAM, GeForce DDR
- ...I: bezstresowe



Uwagi:

Gem.ini: Vide rečka :).
Ugly Joe: Raczej arcade niż symulator, moim skromnym zdaniem...

Rycerze Króla Artura

- Gatunek: przygodówka
- Ocena: 6
- Wymagania minimalne: PII 300, 64 MB RAM, CD-ROMx8, akcelerator
- Graliśmy na: P II 350, Riva TNT2 Ultra, 128 MB RAM
- ...I: jak na przygodówkę - szybko



Uwagi:

Ugly Joe: Hm, ciekawe, nie powiem... acz gra sama w sobie raczej średnia.
McDrive: Przygodówka to przygodówka - jak ktoś nie lubi, to po rycerzach mu się nie odmieni...
Yasiu: A pono taki rycerz potrafił tak człowieka w łeb rąbać, że się wszystko odmieniało...
Jedi: Eeee tam, z tymi zakutymi łbami nie daje się wcale dyskutować. Oklepałem jednemu maskę lemiuszem, to potem narzekał, że mu się głowica zniekształciła. Mięczaki w puszkach i tyle.

RollerBot

- Gatunek: arcade
- Ocena: 2
- Wymagania minimalne: Win9x, Pentium II 233 MHz, 32 MB RAM, akcelerator
- Graliśmy na: C400, 128 MB, Riva TNT 2 32 MB
- ...I: Zasuwało... ale co z tego?



Uwagi:

Mac Abra: A ja ostrzegałem, żeby brać tę grę na własne ryzyko, może nie?
Ugly Joe: Ja uwierzyłem i nie narzekam...
Draco: A ja nie uwierzyłem, wziąłem i oddałem po godzinie z komentarzem, którego wstydzę się tu przytoczyć...
Smuggler: El General oddał ją na drugi dzień ale tylko dlatego, że wziął ją sobie do domu :).

Serious Sam

- Gatunek: FPP + TPP
- Ocena: 9+
- Wymagania minimalne: PII 300, 64 MB RAM, 8 MB 3D
- Graliśmy na: C566, 128 MB, Riva TNT2
- ...I: bez problemów



Uwagi:

Smuggler: Gierka jest w sumie reklamówką engine'u - ale więcej takich reklamówek! :))
Ugly Joe: Relaksujące. Można wyłączyć mózg i trenować palce...
McDrive: Nie ma to jak hordy szarżujących wrogów i skrzyneczki z amunicją - jest po prostu świetnie!
StrangeOne: Fakt - dawno już tak wielu redaktorów nie grało ze sobą w kooperativa!
Yasiu: Yaaaatka!!!!!! :)
0132: Mile, aby ukoili nerwy po wysiłku umysłowym.
Jedi: Kurczę! Od czasów Quake'a nie było w redakcji takiej sieciowej gorączki!
Czarny Iwan: Polecam. Rzeźnia, ot co!

Severance: Blade of Darkness

- Gatunek: Action RPG
- Ocena: 9
- Wymagania minimalne: PII 400 MHz, 64 MB RAM, akcelerator z 8 MB RAM
- Graliśmy na: PII 400 MHz, 256 MB RAM, TNT2 32 MB
- ...I: działało całkiem zjawo



Uwagi:

Smuggler: Krew sika po ścianach... KLIMAT to ma... nie powiem.
StrangeOne: Jeśli kogoś rajcował Rune, to w Severance poczuje się jak w domu!
McDrive: Eee tam, Rune - Severance jest dużo lepsze!
Gem.ini: Pewnie, że tak! Jak dla mnie RE-WE-LA-CIA!
Yasiu: Sikanie po ścianach? Mniam, najlepsza zabawa prawdziwych krasnoludów!
0132: Śliczne, fajne... nie tylko grać i ścierać szmatkę flaki przeciwników z monitora.
Jedi: A wy od razu tylko o jednym! Ech. A... nie ma tam jakichś ładnych dziewcząt?

Ski Resort Tycoon

- Gatunek: ekonomiczna
- Ocena: 6
- Wymagania minimalne: P 200, 32 MB RAM, WIN 95/98, 4xCD
- Graliśmy na: C 433, 256 RAM, Riva TNT2
- ...I: śnieg padał gęsto i szybko



Uwagi:

Mac Abra: Gierka dla fanów Malysza, lubiących zabawy w biznes.
Ugly Joe: Nic nadzwyczajnego.
Yasiu: Biznes Malysza?
0132: Jak widać, kasę da się zbić na wszystkim... nawet na sprzedaży samego śniegu.
Jedi: A balwanka można kupić? Takiego białego z marchewką?

Skijump Challenge 2001

- Gatunek: skoki narciarskie
- Ocena: 6
- Wymagania minimalne: P 233, 32 MB RAM, WIN 95/98/2000, 4xCD
- Graliśmy na: C 433, 256 RAM, WIN 98, Riva TNT 2
- ...I: bez zastrzeżeń



Uwagi:

Smuggler: A tu dokładnie na odwrót - ładna grafika, średni realizm, mierna grywalność!
0132: Słowem, niemiecka robota :P.
McDrive: I czemu nagle wszyscy wzięli się za gry z lotami w roli głównej...
Yasiu: Czekać tylko na dodatek do Flight Simulatora - wyjdzie?
Jedi: Wyjdzie - bokiem. A potem mu jeszcze narty na lewą stronę wywiną.

Star Wars: Battle from Naboo

- Gatunek: strzelanka
- Ocena: 5
- Wymagania minimalne: PII 233, 64 MB, akcelerator z 8 MB RAM
- Graliśmy na: PIII 800, 256 MB RAM, GeForce2
- ...I: bez problemów, ale co z tego?



Uwagi:

Smuggler: Może by tak wynająć jakąś używaną Death Star i posłać ją prosto nad siedzibę Lucas Arts?
Gem.ini: Pozwolisz, że poprowadzę atak? :)\nMcDrive: Jestem jak najbardziej za, bo ostatni dobry tytuł stamtąd ma już dobre dwa lata, a nowego niestety nie wiadc...
Jedi: Och, wy nic nie rozumiecie... Nie mogę ich uczyć. Są za starzy. I za głupi.

Ultimate Paintball Challenge

- Gatunek: FPS
- Ocena: 3
- Wymagania minimalne: P200, 32 MB RAM, DirectX 7.0a
- Graliśmy na: PIII500, 256 MB RAM, GeForce DDR
- ...I: nieźle, nieźle... a jak tam u was?



Uwagi:

Ugly Joe: Nuudne, deprymujące i w ogóle bez sensu...
StrangeOne: Paintball jest wprawdzie świetny, ale tylko na żywo - takie symulacje to tylko cien rzeczywistych emocji!
Gem.ini: Emocji?! No, jak sobie przypadkiem, sięgając ręką po mysz, herbatę na klawiaturę wylejesz... :P
Yasiu: Patrząc na tytuł, czuję się zdezorientowany... W tej grze nie ma Ultimate, nie ma Challenge, a i Paintball biednie się prezentuje...
0132: Chwyć marketingowy. Kupią tę ciekawą gierkę fani sieciówek, wyścigów i strzelania kolorowymi kulkami...
Jedi: Kulkami? Mowa może o "Smocznych kulach"? Powiedzieć Zenobii, żeby następnym razem przygotowała je na ostro, bo ostatnio były mdłe.

World War 2: Normandy

- Gatunek: FPP
- Ocena: 5
- Wymagania minimalne: P2 400, 64 MB RAM, DirectX, Win 9x, akcelerator
- Graliśmy na: C466, 128 MB, Riva TNT2
- ...I: to nie był blizkrieg, ale może być



Uwagi:

Mac Abra: Zmarnowana szansa...
Smuggler: Kolejny nieudany FPP z akcją osadzoną w II wojnie światowej.
Ugly Joe: Mizerne, szare, mierne...
StrangeOne: Gdy sobie przypomnę Sudden Strike, to aż lezka się w oku kręci...
0132: Chyba podczas programowania twórcy znajdowali się pod ciągłym ostrzałem.
Jedi: A tak. To te nowe ruskie czolgi, które strzelają do środka.

Worms World Party

- Gatunek: arcade/shooter
- Ocena: 8
- Wymagania minimalne: P166, 32 MB RAM
- Graliśmy na: C600, 128 MB
- ...I: jak pociśk z bazooki!



Uwagi:

Smuggler: No cóż, Wormsy to Wormsy... ale "wszystko już było"...
Mac Abra: Dla tych, co mają Internet albo nigdy nie widzieli Robali na oczu - idealne!
McDrive: Dla tych, co to Wormsy widzieli i nawet Internet mają, ale przeżywają częste najazdy znajomych - też idealne!
Yasiu: A dla mnie?
0132: Eeeee taaaaaaamm... fajnie się glercuje, i tyle. Obowiązek.
Jedi: Obo co? Toż to przecież czysta przyjemność! Udusiłeś kiedyś własnego tasienca?

Ultimate Paintball Challenge

Dotychczasowe próby przeniesienia emocji związanych z pneumatyczną bronią na kulki z farbą, czyli na paintball, nie miały dobrej prasy. Nic jednak dziwnego: każdemu z nich brakowało wiarygodności w takim stopniu, w jakim nam brakuje wakacji. Ultimate Paintball Challenge - kolejna próba oddania zapaleńcom narzędzia umożliwiającego "plucie" farbą bez konieczności okładania siniaków lodem i prania spodni, podjęta przez Cat Daddy Games pod egidą Activision - wyjątkiem od tej reguły niestety nie jest.

Gem.ini

Ultimate Paintball Challenge to klasyczny FPS wykorzystujący autorski engine 3D Cat Daddy. Sensem gry jest - ogólnie rzecz ujmując - dobra zabawa. Staramy się nie utonąć w powodzi farby zmierzającej w naszym kierunku pod najróżniejszymi kątami i z najrozmaitszych miejsc: szczególnie zaś - spora tytułowa "Ostatecznemu Wyzwaniu" i poprowadzić zarządzaną przez siebie drużynę wprost do stolika z pucharem dla najlepszego krajowego zespołu w paintballu. Jednak do tego ostatniego droga daleka i nie każdy, powiem nawet większość z tych, którzy chwycą w dłonie "marker" i z silnym przekonaniem własnej mocy ruszą w pole, po niego sięgnie...

Zacznijmy od początku. Po krótkiej instalacji (ok. 260 MB na dysku) i obejrzeniu intro, którego nie ma (widać autorzy oszczędzili sobie trudu), gra stawia nas przed wyborami ujętymi w niewielkim menu głównym gry. Tu, prócz standardowego dla FPS w 3D zestawu opcji, znajdziemy dwa tryby gry. Celem pierwszego z nich - Instant Action - jest, zgodnie

z drugą możliwością samorealizacji w zmaganiach jest, stanowiący o sensie gry i realizujący jej cel, a ujawniony parę akapitów powyżej - Tournament, który do akcji dodaje odrobinę strategii, a więc konieczność zarządzania teamem i kasą zarabianą w trakcie turnieju. Jak to rozumieć? Turniej rozpoczynamy jako jednoosobowy team wyposażony w najgorszy marker (broń na kulki z farbą), ale sporo dobrych chęci i, co najważniejsze, niewielką, lecz wystarczającą na początek kasą. Pieniążki można wydawać, wynajmując kolejnych członków drużyny oraz wyposażając ich w coraz lepszy sprzęt, czyli broń (niekiedy o milusio brzmiących nazwach, np. Widower) i akcesoria do niej (czyli amunicję i zbiorniczki ze sprężonym CO₂, ale również granaty na farbę!). Zarządzanie teamem to również konieczność rozdzielania tzw. punktów zwycięstwa pomiędzy członków drużyny, a zatem rozwinięcia każdej z trzech cech: celności, szybkości, uników składających się na charakterystykę zarówno własnej postaci, jak i botów.

No to pięknie, ale jak całość prezentuje się w praktyce? Przede wszystkim trudno. Dlaczego? Dlatego, że przeciwnicy, co do jednego, noszą w plecaczku testy Mensy (nigdy się nie myli), a to sprowadza grę na poziom hard (bądź najwyższej lidze w turnieju) do "nie zdążyłem nawet wcisnąć LMB"... Słowem, boty popełniają kardynalny grzech botów. Są idealne. Być może dałoby się to przełknąć, gdyby nie fakt, że nie tylko o precyzję strzelania tutaj chodzi, ale że niezbędne jest wygrywanie bitew o flagę, a drużyny z najwyższymi szczeblami tabeli (które, nawiasem mówiąc, nie ma, więc nie bardzo wiadomo, na czym stoimy...) robią to zdecydowanie sprawniej niż nasza. W tej sytuacji zmuszeni jesteśmy do jednoczesnego bronięcia własnej flagi, blokowania przeciwnika i biegu po cudzą flagę. A trzeba przecież pamiętać, że każda petyna farby na ubranku to 10 sekund wyłączenia z gry... Istnieje wprawdzie możliwość wydawania rozkazów w rodzaju: atakuj, broń pozycji/flagi itp., jednak w trakcie gry ze względu na różnicę w "wyszkoleniu" nie na wiele się to zdaje. Co z tego bowiem, że damy rozkaz "biegnij po flagę", skoro i tak nie dobiegnie, albo "broń flagi", jeśli i tak nie sprost zmasowanemu i co gorsza zsynchronizowanemu atakowi przeciwnika?

Czego przede wszystkim jednak zabrakło? Hm, zastanówmy się chwilę... Zwykle w FPS-ach pojawia się tryb, który ratuje nie najszcześliwszą część - myślę o multiplayerze. Niewątpliwie w Ultimate Paintball Challenge poprawiłby on nieco ogólną ocenę: pomyśleć tylko, że dwa zespoły po parę osób i neutralna flaga pośrodku ogromnego więzienia!... Problem tkwi jednak w tym, że... multiplayera najwyraźniej brak! Co ciekawe, wygląda na to, że nie znalazł się w ostatecznej wersji przez przypadek. Jak bowiem wytłumaczyć fakt istnienia w grze funkcji bezszelestnego skradania się? Przecież boty i tak się na to nie łapią... Czyżby twórcom zabrakło czasu i ochoty? A może winę ponoszą umiejętności czy raczej ich brak?

Tak czy inaczej Ultimate Paintball Challenge dołączy, moim zdaniem, do nielicznej już listy paintballi, które, o ile nie jesteś przypadkiem zadeklarowanym miłośnikiem tykania farbą, należy omijać szerokim łukiem. Solidnie niedopracowany single player (te boty...) i zupełny brak multiplayera, przy zaledwie poprawnej oprawie audio i wideo, nie są w stanie skłonić gracza do poprzestawania z nim dłużej niż parędziesiąt minut. Wydaje się też, że spostrzegli to również twórcy: informacji o UPC nie sposób znaleźć na stronie Activision, a i samo Cat Daddy nie spობi się wcale do sequela, koncentrując się w chwili obecnej na MS Flight Simulator 2000. I wierzę mi, tak jest lepiej. I dla nich, i dla nas... □

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Ultimate Paintball Challenge

Dystrybutor:

Cat Daddy Games/Activision

Internet:

www.catdaddy.com

Wymagania:

P200, 32 MB RAM, DirectX 7.0a

Akcelerator:

wskazany

Plusy:

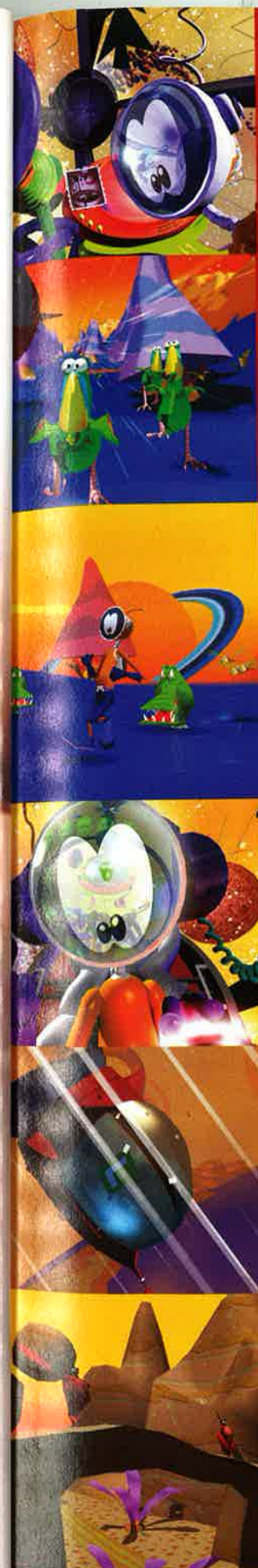
- paintball
- duża liczba markerów
- granaty!

Minusy:

- AI
- brak multiplayera
- gra na godzinę, do dwóch...

Ocena:

3



Weź udział w szalonych przygodach kosmitów i zostań odkrywca Planety Obcych

ALIEN PARANOIA



POLSKA WERSJA IZIKOWII

- duża dawka humoru
- ponad 30 typów postaci
- wirtualne zwierzęta
- gra pozbawiona przemocy

Eclipse Software

dinamic MULTIMEDIA

wkrótce w sprzedaży
za 39,95zł

TopWare JUST 4 FUN

Sprzedaż wysyłkowa: tel.: (033) 81 30 316, fax (033) 81 30 304, www.topware.pl; email: sales@topware.pl
Copyright 2000 Dinamic Multimedia, S.A. Developed by Eclipse Software, C. B. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Mercedes-Benz TRUCK RACING



W teorii jazda po torze wyścigowym z prędkością maksymalną ograniczoną do 160 kilometrów na godzinę nie powinna się nawet wyścigami nazywać, ale... No właśnie, wystarczy choć przez chwilę popatrzeć na jadące bok w bok ryczące trucki, by w pełni doświadczyć efektu względności - na ten przykład prędkości. Bo te "marnie" 160 kilometrów jest tutaj całkowicie wystarczające, by popędzana adrenaliną krew szybciej krążyła w żyłach. I to wcale nie dlatego, że małą szybkość maksymalną rekompensuje wynoszący jakieś osiem sekund czas jej osiągnięcia!

McDrive

Z przykrością muszę w tym miejscu stwierdzić, że do tej pory ciężarówek z wyścigami jakoś nie kojarzyłem. Rajdy owszem, przemierzanie bezdroży jak najbardziej (heh, nie ma to jak relaksująca przejażdżka ośmiokołowym Behemothem w Insameli), ale równe, asfaltowe i w dodatku zapętlone drogi? I to jeszcze w momencie, gdy nie jest to wyścig z czasem (jak w Hard Track czy jego drugiej części)? To przecież nie ma najmniejszego sensu! A przynajmniej nie miało do tej pory. Ale oto pojawił się Truck Racing i swoje dotychczasowe poglądy przysłało mi w tempie nieźle przyspieszonym zrewidować. Jak się bowiem okazuje, ciężarówki na torach wyścigowych nie tylko jeżdżą, ale dodatkowo takie zawody są niezwykle widowiskowe. Że nie wspomnę o niesamowitych wprost wrażeniach z prowadzenia takiego monstrum!

Zanim jednak do nich dojdę, należy się wam parę słów wyjaśnić odnośnie zasad, które przedstawionym tu cyrkiem kierują. Na początek wozy. W przeciwieństwie do ta-



Nasz bohater:

Masa: 5015 kg
Rozstaw osi: 3600 mm
Szerokość: 2550 mm
Prędkość maksymalna: 160 km/h (powyżej zostaje odcięty dopływ paliwa)
Przyspieszenie: 0 do 100 km/h - mniej niż 6 s, 0 do 160 km/h - około 8 s
Silnik: Mercedes-Benz OM 501 LA
Opony: Continental 315/70 R 22.5
Skrzynia biegów: pięciobiegowa ZF HP 600 automatic
Zbiornik paliwa: 110 litrów

kiej na przykład Formuły 1, wszyscy kierowcy i wszystkie zespoły startują tu na jednakowych maszynach różniących się między sobą co najwyżej po nalepianymi na karoserii reklamami tudzież ustawieniami podwozia. Jeśli bowiem chodzi o silnik, hamulce, opony, skrzynię biegów czy pojemność baku z paliwem, wszyscy mają dokładnie takie same szanse, przez co o miejscu na podium decydują właściwie tylko umiejętności kierowców - czyli w wypadku gry, graczy. Ba, tu nawet nie ma serwisu, który mógłby coś sp... znaczy się za długo zabawić się w zmienianie opon! Gdy wyjeżdżamy na tor, wszystko zależy już tylko od nas i winy za ewentualne niepowodzenie nie będzie za bardzo na kogo zwać. No chyba że na niezbyt kulturalnego przeciwnika, ale raczej ciężko wymagać, by wyścigi takich kolosów obyty się bez zadrapań na lakierze!

Zostawmy jednak innych kierowców jeszcze na chwilę w spokoju, bo sprawy

techniczne dotyczą również niedużych zmian w samej taktyce jazdy. Ot, choćby taki silnik i dbające o jego kondycję potężne turbosprężarki. Fakt, o kondycję dbają bardzo dobrze, ale pochłaniają przy tym niesamowicie wprost ilości powietrza! A to wpływa nie tylko na dobre samopoczucie ekologów, ale ma też kolosalne konsekwencje dla stylu jazdy. Ot, choćby takie trzymanie się cienia aerodynamicznego gościa z przodu. W niemal wszystkich wyścigach torowych jest to przecież taktyka stosowana nagminnie i polecana przez każdego. W niemal wszystkich, ponieważ nie w wyścigach trucków! Taka jazda drastycznie ogranicza bowiem ilość docierającego do sprężarek i silnika powietrza, a to żadnemu z nich nie wychodzi na zdrowie - i nie chodzi tylko o spadek osiągnięć, ale i



w czymś cieniu aerodynamicznym przestaje mieć jakikolwiek sens. Bo kto chciałby dobrowolnie przegrzewać silnik swojego bolidu (może o nieco "niebolidowatych" kształtach, ale przecież po torze śmiga?), tudzież pozbawiać się widoku do przodu?

Panowanie nad ważącymi ponad pięć ton, ryczącymi potworami do najprostszyc zaś nie należy, a wpatrywanie się w czerwone lampki tylne to jednak nie to samo, co "własnooczne" kontrolowanie trasy. Hamulce są tu wprawdzie "zyleciaste", a jazda po trawie czy wygrzebywanie się z piaskowych pułapek nie stanowi jakiegoś większego problemu, ale nie można zapominać, że wszystko to oznacza przede wszystkim stratę cennych sekund. A ze względu na niewielką długość pojedynczego wyścigu (w okolicach pięćdziesięciu kilometrów - ale opony i tak wcale dużo więcej by nie wytrzymały, że o paliwie czy chłodziwie do hamulców nie wspomnę) na

odrabianie straconych sekund nie ma po prostu czasu. Może, gdyby jeszcze przeciwnicy niezbyt dobrze radzili sobie z kołem kierownicy, byłoby to wykonalne, ale przy standardowych ustawieniach nie ma nawet co marzyć o odrobieniu straconego czasu! Ba, na standardowych osiemdziesięciu procentach umiejętności nie ma w ogóle żadnych szans na jakieś lepsze miejsce - dla normalnych ludzi są one całkowicie poza zasięgiem i przy bezbłędnej jeździe! Na szczęście umiejętności komputerowych kierowców można zmniejszyć, a przy takich trzydziestu procentach jeździ się już na początku całkiem przyjemnie, choć i tak o dogonieniu lidera po wycieczce na zieloną trawę wciąż lepiej nie liczyć.

Nie da się bowiem ukryć, że Mercedes-Benz Truck Racing jest grą bardzo wymagającą. Twórcy postawili na maksymalny realizm, co daje się odczuć wszędzie - umiejętności kierowców są tu tylko jednym z przykładów. W dodatku wcale nie najważniejszym, bo na przyjemność płynącą z grania, moim zdaniem, znacznie większy wpływ ma realizm jazdy. Ok, zdaje sobie sprawę, że ocenianie realizmu jazdy takimi mołochami jest nieco "naciągane", bo raczej mało kto miał możliwość wzięcia udziału w rzeczywistym wyścigu (a już na pewno nie byłoby to ja - a szkoda, szkoda...), ale ostatecznie po tysiącach godzin spędzonych za kółkami przeróżnej maści pojazdów mechanicznych jakiegoś tam pojęcie o ich zachowaniu jednak się ma - a ciągniki siodło-



jest tu jednoznaczna z ładowaniem na bandzie. Ba, w niektórych przypadkach jest to nawet najszybszy sposób pokonania zakrętów! Nie można go jednak nadużywać, bo opony naszego milusińskiego nie są niezniszczalne i po paru pokonanych na maksa okrążeniach ich przyczepność gwałtownie spada, co najlepiej na dalszą jazdę, niestety, nie wpływa... Przy zachowaniu umiaru wyścig daje się jednak pokonać bez niemiłych niespodzianek ze strony opon, ciesząc przy tym przyjemnością zostawianych na asfalcie czarnych śladów, które można by na dobrą sprawę wziąć za jeden ze znaków rozpoznawczych tych wyścigów.

Nie tylko to zresztą odróżnia "zabawy" truckami od innych współcześnie rozgrywanych zawodów torowych. Na porządku dziennym jest tu również jazda kontaktowa - zderzak w zderzak czy lusterko w lusterko (boczne rzecz jasna). Drobnie puknięcia nie robią na tych kolosach najmniejszego wrażenia, a jeśli tylko są "przypadkowe" (czyli nie noszą oznak niesportowego zachowania), ani sędziowie, ani pozostali uczestni-



we nie biorą się przecież z kosmosu.

Chociaż... nie da się ukryć, że kierowanie, choćby i wirtualne, takim cudem to jednak coś nowego. Najbliższe wrażenia oferowała moim zdaniem Grand Prix Legends - i tam, i tu poślizgi były bowiem na porządku dziennym. A co najważniejsze, ich występowanie nie jest niczym złym! Dzięki wielkiej mocy silników oraz braku generowanej przez spojlerów siły dociskającej wozy do podłoża utrata przyczepności nie

cy wyścigu nie będą robili z nich żadnych problemów - przy tej wielkości i masie maszyn są one przecież nieuniknione. Ale zanim zaczniecie się rozbić, mam dla was dobrą radę - komputerowi kierowcy nad swoimi wozami panują bardzo dobrze, więc nie liczcie, że drobnym puku-puku wyprawicie ich na zieloną trawę. Już prędzej sami na niej wylądujecie! Na szczęście nawet uderzenie w bandę daje się tu przeżyć, nie ma przecież ani kół do oderwania, ani spojlerów do zostawienia (tylko ten uciekający czas...).





Zresztą, właśnie z bandami związane jest ograniczenie prędkości w wyścigach - z przeprowadzonych badań wynikało bowiem, że 160 kilometrów na godzinę jest górną granicą, przy której obecnie istniejące na torach zabezpieczenia są w stanie pełnić swoje funkcje. Ale że w grze ich



wytrzymałość nie jest problemem, można je wyłączyć, a wtedy te kolosy osiągają prędkości rzędu 250 kilometrów na godzinę! To już nie żarty, ale dzięki bardzo dobrym pomocom i takim prędkości daję się spokojnie przeżyć, pozostając w dodatku na torze.

Najważniejszym ułatwieniem jest znana z większości gier samochodowych strzałka. Nie jest to jednak taka zwyczajna strzałka - dzięki zmianom kolorów wiemy dokładnie, kiedy jedziemy z prędkością optymalną w kierunku zbliżających się zakrętów! Przyznacie chyba, że pomysł to bardzo prosty, a przy tym znacznie zwiększający możliwości tego pomocnika. Koniec z ciągłym patrzeniem na prędkościomierz! Można

się skoncentrować na tym, co najważniejsze - na trasie - nie zaprzatając sobie głowy danymi o zakrętach. Puryści mogą, rzecz jasna, strzałkę wyłączyć, tylko po co? Dużą pomocą są również lusterka, których włączenie na wolniej pracującym komputerze zwalnia grę, ale gdy tylko możemy sobie na nie pozwolić, stają się najlepszymi przyjaciółmi kierowcy. I to nie tylko dlatego, że pozwalają uniknąć niepotrzebnych stłuczek, z ich pomocą bardzo dobrze kontroluje się na przykład poślizgi (czarne ślady na asfalcie wyglądają, moim zdaniem, bardzo miło - choć opony za nimi niestety nie przepadają).

W wyciskaniu z wozu ostatnich potów bardzo dużą rolę odgrywa również strona dźwiękowa gry. Poślizgi, blokowanie kół, zmiana rodzaju podłoża (zazwyczaj na pobocze), działanie hamulców - wszystko to dociera do nas również z głośników! Odgłosy są po prostu świetne (także i lecąca w tle muzyka - po ściszeniu stanowi wspaniałe tło nieprzeszkadzające w jeździe) i gdyby je tylko uzupełnić jakąś kabiną na siłownikach, iluzja byłaby stuprocentowa! Bo trzeba wam wiedzieć, że i do grafiki nie sposób się przyczepić. Wygląda jak na współczesną grę przystało, wykorzystuje co tylko akceleratory 3D mają do zaoferowania, a w dodatku nie ma kosmicznych wymagań co do procesora. Słowem jest dopracowana



w takim stopniu, jak oprawa dźwiękowa!

Do tego dochodzi jeszcze standardowy obecnie tryb multiplayer (co to oznacza dla realistycznych wyścigów, wyjaśnić mam nadzieję, nie muszę), mnogość torów, rozbudowany setup wozów oraz poradnik w formie mówionej dla początkujących (wprawdzie po angielsku, ale zawsze to coś) - taaha, nie da się ukryć, że Mercedes-Benz Truck Racing jest tytułem w każdym calu dopracowanym! Do tego zaś niesamowicie wprost grywalnym, przez co można go z czystym sumieniem polecić niemal wszystkim miłośnikom sportów motorowych. Niech was wielkie gabaryty nie zmylą, tu trucki pokazują, na co je naprawdę stać! A zapewniam was, że stać je na równie wiele, co bolidy F1!

Ocena:

9

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Synetic

Dystrybutor:

THQ

Internet:

http://www.mbr.de

Wymagania:

PII 333 MHz, W 95, 64 MB RAM,

DirectX 7.0a, akcelerator z 16 MB

RAM

Akcelerator:

niezbędny

Plusy:

• fizyka jazdy!

• grywalność!

• grafika!

• dźwięk!

• himmm, i cała raszka?

Minusy:

• na upartego wysoki poziom

trudności (ale można go

zmniejszyć!)

JUŻ W SKLEPACH

Najnowsza gra z unikalną fabułą,
w stylu role-playing, legendarnego już

Petera Molyneux

BLACK & WHITE™

Magiczny a zarazem mistyczny świat Eden, w którym odgrywasz rolę istoty posiadającej boską potęgę.

Rozwijasz swoje moce i władzę, powiększasz mistyczne kreatury do gigantycznych rozmiarów i szkolisz je, by wykonywały Twoje polecenia. Czy staną się one niszczącą siłą czy pomocną ręką, zależy jedynie od Ciebie. Styl gry determinują Twoje poczynania. Białe czy Czarne - to kim będziesz - zależy tylko od Ciebie. W tym świecie wszystko jest możliwe.



WSPIERAM DOBROCZYNNOŚĆ



DBAM TYLKO O SIEBIE

Będiesz dobry, czy zły?
Czy Twój Świat będzie Piekłem, czy Niebem?
Wybór należy do Ciebie!

www.blackandwhite.ea.com



Początek marca. Za oknami sypie śnieg z deszczem, chory Adaś Matysz nadal gromi wszystkich skoczków, potęgując w naszym kraju "matyszomanie", a ja kicham, prycham i wieczorami oglądam sobie zdjęcia z poprzednich wakacji, wdychając na widok morza i słonka. Niemniej jednak to właśnie ja najszybciej zareagowałem na wiadomość o przyjeździe Ski Resort Tycoon do redakcji i to mi przypadł w udziale wątpliwy zaszczyt pogrania oraz recenzowania tego symulatora narciarskiego kurortu.

Bambino de Bodom

W szerokiej młoci Tycoon to prawdziwe pole do popisu dla programistów. W tej kategorii gier nie ma żadnych ograniczeń. Mielimy już do czynienia z symulatorem wesołego miasteczka, sieci kolejowej, szpitala i sam nie wiem czego jeszcze (tu pragnę złożyć swoją propozycję: może by tak stworzyć Cementary Tycoon? Che, che, che!). Tym razem przyszedł czas na zarządzanie kurortem narciarskim.

Gra została podzielona na dwie części. W pierwszej opcji gracz ma możliwość rozpoczęcia budowy kurortu bez żadnych z góry narzuconych zadań. W kieszeni widzicie pewną ilość banknotów i wszystko zależy od ciebie. Inaczej jest w scenariuszach, czyli opcji Challenges. Jest ich razem pięć, przy czym pierwszy z nich to nic innego jak Tutorial. Trochę dziwne, że nie znalazł się on osobno, ale jest tak, a nie inaczej, i musimy uszanować dziwne podejście autorów do tematu.



W pozostałych scenariuszach czekają na ciebie takie zadania, jak wybudowanie trasy zjazdowej (która oczywiście kosztuje fortunę, a więc najpierw musisz zarobić na turystach), walka z bandą Wielkiej Stopy (no wiecie... taki amerykański odpowiednik Yeti) terroryzującą narciarzy czy stworzenie pięciogwiazdkowego ośrodka narciarskiego. W sumie chyba bardziej

podoba mi się swobodne budowanie kurortu według swojego widzimisie niż scenariusze, choć to oczywiście kwestia gustu.

Zasad Ski Resort Tycoon nie będę wam szczegółowo tłumaczył. Jak wiadomo, chodzi o to, aby budować i zarabiać. Na dobry początek dysponujemy tylko kałkiem zaśniedziałego terenu usianego drzewami.



Najważniejsza jest infrastruktura, bo sam stok i śnieg to za mało, aby przyciągnąć turystów, dlatego pierwszym posunięciem jest postawienie czegoś, żeby potencjalni turyści mieli gdzie nocować. Najmniejszym miejscem noclegowym jest tzw. Cosy Cabin, czyli dwuosobowa, mała chatka. Z upływem czasu i przybywaniem coraz większej liczby turystów stać cię na coraz większe inwestycje, a w końcu możesz zaszaleć i postawić olbrzymi pięciogwiazdkowy hotel z basenem, restauracją itp.

Ponieważ ruch na świeżym powietrzu zaostrza apetyt, należy pomyśleć o punktach gastronomicznych. Od małej kawiarenki Espresso Hut serwującej gorące napoje, poprzez Snack Shack z hot dogami i hamburgerami, aż po Aspen Grill z daniami, jakich nie powstydziliby się najlepsza knajpa na świecie. W takim miejscu nie może także zabraknąć apteki, czyli Old Bear Grocery Store, gdzie narciarze mogą zakupić aspirynę czy bandaże. Turyści z chęcią wypożyczają sprzęt, a zatem nieodzowna w kurorcie jest wypożyczalnia Sporting Goods, która, co trzeba obiektywnie przyznać, przynosi spore profity. Po długim i męczącym dniu na stoku turyści zechcą zapewne się zrelaksować. Aby zapewnić im rozrywkę, a sobie zwiększyć dochód, wybuduj klub nocny (The Club) z dyskoteką i bilardem oraz kino (Cinema). Nie należy również zapominać o tak przyziemnych sprawach, jak toalety, patrol ratowników czy strażnicy chroniący kurort. To naprawdę tylko czubek wierzchołka góry problemów, jakie na ciebie spadają w Ski Resort Tycoon, bo przecież nie wspominam ani słowem o szkółce narciarskiej czy szkółce snowboardu, a również na tym możesz zarabiać.

No dobra, ja tu się rozpisuję, a nie piszę o tym, o czym trzeba. Narciarze wszak nie przyjeżdżają w góry, by łaźić do kina, tylko aby pojeździć na nartach lub desce. I tu zaczynają się schodki, czyli odpowiednie przygotowanie stoku poprzez wycięcie drzew, postawienie wyciągu i wreszcie wyznaczenie trasy zjazdowej. Problem jak zawsze tkwi w finansach, bo bez pieniędzy będzie cię stać co najwyżej na najmniejszy wyciąg i małą trasę zjazdową, a to sprawi, iż na przepelnionym stoku będzie dochodziło do dantejskich scen, bardziej przypominających średnio-wieczną bitwę niż wypoczynek w luksusowym kurorcie. W zasadzie zatem, jak sami widzicie, rozgrywka w niczym nie odbiega od Rolercoaster Tycoon. Z tą różnicą, że w Ski Resort wszędzie leży śnieg.

Oprawa Ski Resort na pierwszy rzut oka niczym specjalnym się nie wyróżnia. Typowy dla tego gatunku rzut izometryczny kamery, wszędzie biało... Ale zainicjujcie tylko rozbudowywać swój kurort i poczekajcie, aż zapełni się on spragnionymi śniegu turystami. Być może ich postacie rażą pikselami, ale gdy tak sobie łażą po całym kurorcie, zjeżdżają ze stoków, wypożyczają sprzęt, kupują kielbaski i robią setki innych czynności, to sprawiają, iż grafika Ski Resort nabiera rumieńców. Kolorowe tłumy ożywiają zimną biel śniegu i zielen drzew na stokach. Fajnie się zresztą poruszają postacie. Na stoku narciarze wywracają się dość często, idący chodnikiem facet dźwiga narty na plecach, a gdy zejdzie na śnieg, zakłada je i dalej szusuje etc. Takie drobniaczki cieszą oko, a jeszcze bardziej opcja pozwalająca na kilkakrotne zbliżenie lub oddalenie obrazu. Można obejrzeć nasz kurort (niemal) oczami turysty lub - z lotu ptaka - jako białą przestrzeń upstrzoną plamami zieleni. Znacznie gorzej wypada dźwięk. Wiem, iż gra jest skierowana raczej dla małoletnich graczy, lecz mnie drażni infantylna muzyka niczym z Laboratorium Dextera.

Ski Resort nie jest złą grą, ale myślę, że nawet zagorzały fanatyk Tycoonów jej nie przetrawi. Za dużo już było gier podobnych, a nawet i lepszych. Jedyną nadzieją na zaistnienie tej gry w naszym kraju to sukcesy Adasia Matysza. Są bowiem tacy, którzy lykają teraz wszystko, co kojarzy się z puszystym śniegiem, a tego właśnie w Ski Resort nie brakuje.

Ocena:
6

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Activision

Dystrybutor:

Activision

Internet:

<http://www.activisionvalue.com>

Wymagania:

P 200, 32 MB RAM, WIN 95/98, 4

x CD, karta muzyczna

Akcelerator:

nie trzeba

Plusy:

- ech, zapachniało świątami i choinką
- fajnie się gra
- banalny, łatwy do opanowania interfejs

Minusy:

- trochę zbyt jaskrawe - jak na mój gust - kolory
- muzyka rodem z Laboratorium Dextera
- byli już tysiące lepszych Tycoonów

KOLEKCYJNERSKA SERIA!

WYJĄTKOWE CENY!

EA
ELECTRONIC ARTS™

CLASSICS

PSX

Fade to Black™
Hot Wheels™
The Lost World: Jurassic Park™
Rally Championship™
Sled Storm™
Soviet Strike™
Jurassic Park™ Warpath
Superbike 2000
Tiger Woods PGA Tour® 2000
NFS™ Road Challenge
Dune™ 2000
FIFA 99
NBA 2000
NHL 2000
Sports Car GT
Red Alert™ 1

PC-CD

Blade Runner™
Groc™ 1
Darkstone™
Dungeon Keeper 2
FAPL™ Stars 2001
IAF™
Moto Racer™ 2
NFS™ Road Challenge
NOX™
Red Alert™ 1
SimCity™ 3000
Theme Park™ World
USAF™
WWII Fighters



UWAGA: Promocji nie można łączyć platformami.

EA, EA Sports, Electronic Arts oraz logo Electronic Arts są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi Electronic Arts w USA i/lub innych krajach. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie znaki towarowe są własnością ich prawnych posiadaczy. Znak towarowy producentów oraz zarejestrowane projekty zostały użyte zgodnie z licencją. Dystrybucja w Polsce: IM Group Sp. z o.o.

OFFROAD

Obrodziło nam w tym sezonie wyścigami nieco większych autek. Pomijając skrajności, takie jak Mercedes Benz Racing, pojawiło się kilka naprawdę dobrych tytułów pozwalających za-
siąść za kółkiem jakiejś terenowej maszyny. Zwolennicy najwyższego realizmu dostali 4x4
Screamer, który dla mnie jest niestrawny, ale wielu maniaków bawi. Ci, którzy ukochali na-
prawdę dobrą zabawę ze szczytą powagi - szczególnie w trybach sieciowych, z pewnością
posiadają już Insane, czyli małe чудо prosto z Codemasters. A co zostało dla graczy, którzy
nie lubią w ogóle wysilać szarych komórek?

beerman

O kazuje się, że ze swoją propozycją do tego właśnie grona
wystąpiła znana skądinąd firma Rage. Ona to właśnie
popchnęła Offroad, czyli: najmniej skomplikowaną
grę z samochodami terenowymi w roli głównej. Mało tego,
nie dość że najmniej skomplikowaną, to jeszcze... niezbyt
zabawną. Zresztą poczytajcie.

Po uruchomieniu gierki i obejrzeniu krótkiego i dynamicznego
intra trafiamy - jak to już nieraz bywało - do głównego menu.
Uwagę każdego gracza przyciągają, oczywiście, dostępne tryby
rozgrywki. Pierwszy - Championship - to całe mistrzostwa, w
czasie których za wygrane wyścigi zdobywasz punkty, a wraz z nimi
prestż, sprawiający, że przechodzisz do coraz lepszych teamów. Jeśli dobrze
się sprawujesz, sponsorzy z pewnością pomyślą o dodaniu usprawnień do
twojego auta, a dopiero te pozwalają podjąć walkę z liderami ligi. Pozostałe
dwa tryby, czyli Time Trial i Challenge, pozwalają bawić się na tych samych
trasach, co w czasie mistrzostw, ale tym razem decyzja co do warunków, w
jakich będzie się odbywał wyścig, należy do gracza. Nie zabrakło, rzecz jasna,
takiego drobiazgu, jak konieczność odblokowywania tras poprzez kolejne
awanse w mistrzostwach.

Oprócz trybów rozgrywki, w menu znajdziemy jeszcze tylko opcje pozwa-
lające na ustawienia grafiki. Warto wszystko podkręcić na maksa (aczkol-
wiek sprzęt trzeba mieć w miarę dobry) i zabrać się za jazdę. Nie jest przy
tym ważne, jakie auto wybierzemy, bowiem w Offroad nie ma ani promila
realizmu. Dlatego bierzemy to, co nam się podoba, i ruszamy w trasę. Tutaj
wybór jest nieco większy, ale łatwo zauważyć, że tory podzielone są na trzy
kategorie - a wewnątrz nich różnice właściwie nie są istotne. A nawet gdyby
były istotne, to i tak najbardziej bym wam polecił (i polecam) przejazd od



Wszystko więc byłoby wspaniale, gdyby nie zapomniano o tym, że gracze
mają jakieś wymagania również co do realizmu. Nie jestem zwolennikiem
hardcore'owych symulacji, ale gdyby Offroad był w połowie tak realistyczny
jak Insane, byłby całkiem inną grą. Niestety realistyczne jest tylko uczucie
prędkości i ewentualnie radość ze zwycięstwa (a osiągnięcie go sfrustruje z
pewnością wielu graczy).

Prawda jest taka, że w tej grze nie ma właściwie nic, czego wcześniej już gdzieś
nie widzieliśmy. Offroad pozwala naprawdę odczuć prędkość, umożliwia
zabawę dwóm osobom przy jednej maszynie, do tego jeszcze naprawdę
ładnie wygląda. Jednak, moim zdaniem, zalety te są niewielkim argumentem
wobec nijakości całej gry - jest co najmniej kilka o niebo lepszych tytułów.
Wynika z tego smutny wniosek: nowy produkt Rage'a nie powinien zagościć
na półce zwykłego gracza. Znudzi go za szybko, a nie zawsze jest z kim pograć
w dwie osoby. Jeśli jednak czujesz powołanie do kole-
cjonowania wszystkich gier o wyścigach, pewnie
kupisz Offroad, ale szybko o nim zapomnisz. □

Ocena:

5

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

In-House

Dystrybutor:

Rage

Internet:

<http://www.rage.com/offroad>

Wymagania:

PII 266, 64 MB RAM

Akcelerator:

Konieczny

Plusy:
• ładna grafika
• split screen
• szybkość

Minusy:
• zero oryginalności

Demo na CD 05/2001

NASCAR Racing 4

Wyścigi tak realne
jak nigdy dotąd!



SIERRA
www.sierra-online.co.uk

PLAYPUS
SALES

Dystrybucja
w Polsce:
PLAY
www.play-it.pl

Wirtualny Sklep
Realnie Korzystać
www.mig.pl
tel.: (033) 811 87 29

Wirtualny Sklep
Realnie Korzystać
www.mig.pl

99
przystępna cena

WORMS WORLD PARTY

Dziwna zjawiska. Jest sporo gier, w które każdy recenzent z przyjemnością gra, ale których nie chce recenzować. Bo cóż nowego można napisać o kolejnym sequelu gry górującej w swoim gatunku niezmiennie od lat, której kolejne odsłony nie przyniosą żadnych rewolucyjnych zmian?

Qn'ik

Tak to jest. Niewątpliwie do tego gatunku można zaliczyć słynne Wormsy, które tym razem minie przyszło opisać. Już pierwszy rzut oka na tytuł gry: Worms World Party pozwala stwierdzić, że czeka nas globalna impreza. Jak to najczęściej bywa z pierwszymi wrażeniami, jest ono słuszne. Nowa produkcja Team 17 skierowana jest głównie do graczy znajdujących się w siódlach pajaka zwanego Internetem.

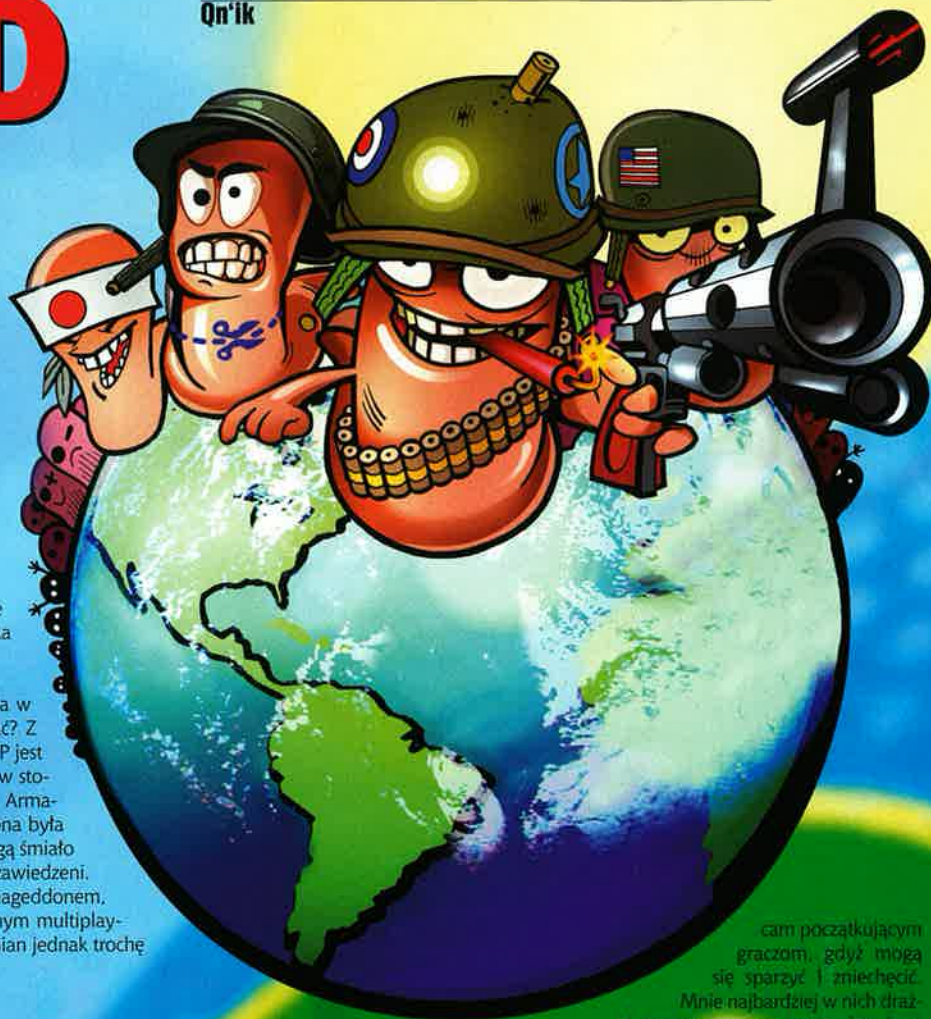
Czy to oznacza, że inni, których zwłaszcza w Polsce nie brak, nie mają tu czego szukać? Z przykrością muszę stwierdzić, że tak. WWP jest grą zmienioną w tak niewielkim stopniu w stosunku do swojej poprzedniczki, Worms: Armageddon (która to z kolei niezwykle zbliżona była do Worms 2), że ci, którzy ją zakupili, mogą śmiało nowe Robale pominąć, gdyż będą nimi zawiedzeni. Gra wydaje się tylko upatchowanym Armageddonem, skromnym mission packiem z poprawionym multiplayerem. No dobrze, trochę przesadzam, zmian jednak trochę jest, a wymienić z nich można choćby...

MISJE

Uff, trochę tego jest, całe 40 nowych misji. Dla tych, którzy pamiętają poziom trudności zamieszczonych (a szczególnie płatę, o ile dobrze pamiętam) w Worms: Armageddon mam złą wiadomość, teraz wcale nie są łatwiejsze, powiedziałbym, że wręcz przeciwnie. Misji zdecydowanie nie pole-

cam początkującym graczom, gdyż mogą się spalić i zniechęcić. Mnie najbardziej w nich drażni zastosowany czas rzeczywisty. Inną sprawą są misje multiplayerowe, które dostarczają o wiele więcej rozrywki niż inne tryby dostępne w grze, a co ważniejsze, cieszyć się nimi mogą ludzie nie tylko z dostępem do Internetu. Niestety, nie wiem, czemu autorzy dodali w wielu misjach multiplayerowych drużynę, którą kłuje komputer. Nie muszę pisać, z jaką skutecznością potrafi on obrzydzić rozrywkę... Z żalem również stwierdzam, że nikt nie umie kombinowania i spryt mniej się liczy niż zębate palce i refleks. A to powinno być tylko dodatkiem do Wormsów, nie stety, proporcje się odwróciły. Najlepiej to widać, gdy pobawimy się...

już pierwszy rzut oka pozwala stwierdzić, że czeka nas globalna impreza. Z tym że nowa produkcja Team 17 skierowana jest głównie do graczy znajdujących się w siódlach pajaka zwanego Internetem.



TRYBAMI

Mimo że jest ich wiele, nie wprowadzają naprawdę istotnych zmian, ot, dobrze, że są. Dzięki trybom możemy np. ustalić, czy tura ma się kończyć po strzale, czy po zakończeniu czasu, można też zmienić układ sił w drużynach (opcja Dawid i Goliat, polecam czasem jej użyć, gdyż determinuje nieco inną taktykę), sprawić, że zadawane są podwójne obrażenia, czy że podczas gry pojawia się "deszcz" dodatkowych skrzyń z bronią. W jednej rozgrywce można ustawić maksymalnie trzy takie usprawnienia (czyli np. sprawić, żeby broń palna miała o wiele większą skuteczność, wormsy krwawiły i jednocześnie były niezniszczalne). A jak dodamy do tego schematy broni (od amatorskiego po Super Wormage, gdzie od początku mamy dostępne wszystkie rodzaje broni w nieskończonej liczbie), to w sumie uzyskamy pokaźne możliwości konfiguracji rzezi naszych robaczków!

BRONI

Nie ma co ukrywać, to właśnie na niej opiera się cała gra. Jeśli ktoś chciałby poznać dotyczące jej szczegóły, zapraszam do lektury tabelki. Tutaj zaś chciałbym zwrócić uwagę na ciekawe zjawisko, a mianowicie Team 17 potrafił broń (oczywiście znaleźć ją również można w Worms World Party) o dźwięcznie brzmiącej nazwie: "Mad Cows" (co po polsku oznacza "szalone krowy"). Czyżby autorzy przewidzieli wielki kryzys w Anglii? Podejrzane. Wracając jednak do tematu broni, chciałbym opisać jeszcze jedną i niezwykle skuteczną. Nazywa się Armageddon i powoduje deszcz meteorytów. Gdy gralem dru-



żyną Action Mga przeciwko drużynie CD-Action (nieistotne, że sporo ksywek się powtarzało), w pewnym momencie został mi tylko jeden worm przeciwko wielu wrogim. Na szczęście, w swoim zaopatrzeniu miałem właśnie Armageddon. W jednej turze zakończyłem się pod ziemią i skorzystałem z tego najpotężniejszego środka zagłady. Jedyne pozostałe przy życiu wormy były właśnie ten zakopany, reszta została zatopiona/zabita...

Im, ja tu prowadzę takie długie dywagacje, a zapomniałem, że ten tekst czytają będą nie tylko ci, którzy na Wormsach zjedli żęby. Pokróćcie więc postaram się opisać bardzo nieskomplikowane zasady gry. Na zmyślenie namalowanej planszy spotykają się drużyny - co najmniej dwie, ale nie ukrywam, że prawdziwa zabawa zaczyna się dopiero przy trzech. Liczba robali w drużynie jest definiowana przed walką. Gra odbywa się w turach. Każdy worm ma swoją turę, w której powinien zyskać jak najlepszą pozycję, żeby zadać przeciwnikom jak największe obrażenia, ale jednocześnie nie



Czym eksterminować?

- Bazooka: podstawowa broń, strzelając uważaj na wiatr!
- Homing Missile: rakietą sama się naprowadza na cel! Trzeba jednak trochę poćwiczyć, zanim zacznie się jej używać, gdyż ma czasem tendencję do zdetonowania się nie tam, gdzie trzeba.
- Mortar: niezwykle ciężki w użytkowaniu, wyrzucił się rakietą, na którą nie ma wpływu wiatr i wybucha, rozpryskując się, na kilka eksplodujących kulek. Mało praktyczne.
- Homing Pigeon: nic innego, jak naprowadzany gołąb - wskażesz mu miejsce, a on (teoretycznie) sam znajdzie drogę do celu.
- Sheep Launcher: wyrzucił owcę. Uwaga, niewielki zasięg!
- Grenade: ol, granat. Można zmieniać czas, po którym wybuchnie. Używając go, nie trzeba zwracać uwagi na wiatr.
- Cluster Bomb: działa podobnie jak mortar, ale jest skuteczna, zwłaszcza gdy obok siebie siedzą dwa czy trzy wrogie wormy.
- Banana Bomb: och, potęga. :) Praktycznie to samo, co cluster, ale o wiele mocniejsze! Lubi się niestety sprężyć odbijając od podłoża. Nie skaleczcie swoich Wormów! Jak będziecie mieli szczęście, to dostaniecie również Super Banana Bomb, czyli praktycznie to samo, co zwykła, ale można ją ręcznie zdetonować.
- Axe: topór. Broń, którą można użyć tylko na przeciwniku będącym blisko, zabiera zawsze połowę posiadanych punktów życia. Uwaga, można trafić dwa robale naraz!
- Earth Quake: trzęsienie ziemi. Nie jest to oczywiście zwyczajna broń, ale bonus. Używać tylko wtedy, gdy nasze Wormy są bezpieczne w swoich norkach, a przeciwnik jest niedaleko wody. Może skutecznie zmienić układ sił w grze.
- Shotgun: dwa strzały, każdy może zabrać maksymalnie 5 punktów.
- Handgun: pistolet, strzela kilka razy z rzędu. Bardziej przydaje się do spychania przeciwnika, aniżeli zadawania ran.
- Uzi: seria pocisków, która może poważnie zranić każdego Worma.
- Mini Gun: podobnie jak Uzi, tylko nie zranic, a zabić. :)
- Bow: łuk, może się przydać również poza strzelaniem do przeciwników, np. do robienia mostków.
- Fire Punch: po prostu uppercut (tym, co grali w Mortal Kombat, nie trzeba nic tłumaczyć).
- Dragon Ball: manga? Nie, to po prostu taki holybolt z Diablo, tylko działa na bliską odległość.
- Kamikaze: wiadomo. Zamiast popełniać seppuku można zabić się efektywniej, raniąc przeciwników. Tylko dla desperatów.
- Prod: broń anemika, pchnięcie. Używać raczej dla żartu, można tym zepchnąć przeciwnika w przepaść albo do wody, inaczej punktów życia nie zabierze.
- Dynamite: sympatyczna broń. Można ją rzucić (stojąc tuż nad przepaścią) lub połozyc i odepnąć jak najszybciej.
- Mine: podobnie jak dynamit, ale... słabiej. Nie polecam, gdy ten pierwszy jest w ekwipunku.
- Sheep: owca. Bardzo skuteczna, ale miewa tendencję do zaklinowania się, tudzież zawracania. Tylko dla doświadczonych.
- Super Sheep: owca sterowana. Wreszcie mamy pełną kontrolę nad losem owcy. Jest to moja ulubiona broń. Można również dostać Aqua Sheep. To samo, co Super Sheep, tyle że potrafi latać pod wodą.
- Mole: kret. Broń slana, przydatna, gdy wrogi worm jest pod ziemią. Można też spotkać Mole Squadron - zrzucanie kilku kretów naraz.
- Air Strike: seria rakiet zrzucanych z samolotu. Szczególnie praktyczne na odsoniętą grupę wormów.
- Napalm Strike: ciężka do opanowania i czasem niebezpieczna dla własnych wormów broń - uwaga na wiatr!
- Mail Strike: potraktowanie tą bronią powinno spotkać każdego spamera. Po prostu kilka wybuchowych listów, podobnie jak wyżej, należy brać poprawkę na wiatr.
- Mine Strike: cóż, mnie się to nigdy nie przydało, ale może komuś? Po prostu zrzuci kilka min...
- Holy Hand Grenade: Monty Python się kłania. Potężna broń...
- Flame Thrower: miotacz płomieni, szczególnie praktyczne przy kilku wrogich wormach stojących obok siebie.
- Sally Army: mała armia żołnierzyków. Trzeba tłumaczyć, że wybuchają?
- MB Bomb: tajemnicza broń (więcej o niej w Wormopedii), niezwykle podatna na wiatr. Dla bardziej zaawansowanych.
- Petrol Bomb: koktajl Molotowa. Ziemia nim uderzona pali się bardzo długo.
- Skunk: niezwykle efektywny, ale niezbyt praktyczny, gdyż wiatr jest zmienny i smród może porazić również nasze robale.
- Ming Vase: wybuchowa waza, uwaga na jej odtamki!
- Sheep Strike: kilka ognistych owiec z nieba, nigdy nie zaszkodzi użyć.
- Carpet Bomb: niezwykle sympatyczny strike: zrzuci kilka "kapsulek", które, zderzając się z podłożem, wybuchają i kurczą na zasadzie matryoszek. Zanim całkiem zmaleją potrafią zniszczyć całą wysokość planszy.
- Mad Cows: szalone krowy to bardzo śmiercionośna broń, szczególnie dla zaklinowanych wormów.
- Old Woman: miła staruszka, która wybuchła po pięciu sekundach. Najlepiej wrzucić ją do jakiegoś "zdołowanego" worma.
- Donkey: posąg osiołka (znów polecam Wormopedię), chyba druga z kolei najpotężniejsza broń w grze. Spada z nieba i niszczy wybrany kawałek planszy do skutku, czyli opadnięcia do wody.
- Nuclear Test: chcecie zobaczyć fajną, fosforującą wodę? No to proszę test nuklearny działa jak trzęsienie ziemi i dodatkowo zatruwa wszystkie Wormy/łęcząc 2 punkty życia co turę).
- Armageddon: najpotężniejsze narzędzie mordu w grze. Więcej o nim w recenzji.
- Magic Bullet: podobna nieco do Homing Missile, ale o wiele mocniejsza. Zabija ją tylko odkryte wormy, inaczej magiczny pocisk nie trafi w cel.

wystawić się na odstrzał po zakończeniu tury. Gra się dopoty, dopóki przy życiu nie zostaną tylko przedstawiciele jednego teamu (w grę wchodzi również remis). Prawda, że proste? Ale naprawdę niesamowicie grywalne! Nie zapomnę pewnej mojej akcji, kiedy gralem z kolegą w Sieci. Zostało nam po jednym wormie. Na turę miałem 45 sekund, podczas których musiałem przedostać się na drugi koniec mocno już zdewastowanej planszy. Używałem przez cały czas ninja rope, gdyż nie miałem już jetpacka. Byłem w połowie drogi, gdy na

liczniku czasu w lewym dolnym rogu pojawiła się niepokojąca, pulsująca cyfra 6... /5. odłączenie ninja rope, /4. włączenie inventory, /3. szybkie myślenie i w końcu wybranie bazooki, /2. przytrzymanie spacji i, w międzyczasie, celowanie, puszczenie spacji... TRAFIONY ZATOPIONY! Może podczas czytania sytuacja nie wydaje się być tak dynamiczna, ale zapewniam, że satysfakcję daje niesamowicie. Emocje związane z grą w Worms zawsze były przednie, to się na szczęście nie zmieniło. Nie polecam jednak gry przeciwko komputerowi. Niezależnie od poziomu trudności (jest ich pięć) praktycznie nie pułtuje, strzelając z bazooki czy rzucając granaty. Jednocześnie jednak, poza strike'ami, nie korzysta z żadnej lepszej broni, jak chociażby owce czy nawet cluster bomb. Gra przeciwko niemu jest bardzo trudna (ale tylko ze względu na to, że ma niewiarygodną celność), gdy walczymy tą samą co on bronią, jeśli zaczniemy używać czegoś w rodzaju super sheep, to robi się po prostu nudno. Za AI przyszanę zdecydowany minus!

TEREN

Jak zwykle w Wormsach gra na początku proponuje wygenerowany przez siebie teren lub też skorzystanie z gotowego już obrazka. Ja zawsze wybieram tę drugą opcję. Muszę przyznać, że w WWP pojawiło się naprawdę dużo nowych otoczeń. Brakowało mi ich w Armageddonie, a teraz jest tyle, że znudzenie nie nastąpi szybko. Na szczęście autorzy zostawili też stare obrazki wraz z moim ulubionym, samochodowym (dostępny chyba w demku Worms: Armageddon). Pojawia się oczywiście kupa nowych, równie pomysłowych (jak choćby walka na kasetach z Commodore 64).

Podobnie jak w poprzedniczkę, Worms World Party oferuje graczom, którzy chcieliby sami stworzyć teren, gdzie przyjdzie im eksterminować przeciwników. edytor. Przypomina on bardzo Paintbrusha (jeśli chodzi o tworzenie nowego obrazka). Niestety, standardowy programik Windows to przy edytorze zamieszczonym w WWP potężna aplikacja graficzna. No, może nieco przesadzam, ale faktem jest, że bez dodatkowych starań nie ma co liczyć na jakiś oryginalny i naprawdę ciekawy teren.

MULTIPLAYER

Pisząc o nim, a zwłaszcza o internetowych walkach, muszę się zdać na to, co piszą autorzy, gdyż sam na Internecie zagrać nie mogłem. Nawet gdybym chciał, to nie miałbym z kim. W WWP grałem na kilka tygodni przed oficjalną polską premierą. Rozgrywka na WormNecie będzie niewątpliwie emocjonująca, ponieważ po raz pierwszy można będzie wykonywać w Sieci misje, poza tym pojawiają się klany (sporo już ich na polskim Internecie) czy możliwość zabawienia się w "fort" - gra polega wówczas na zdobyciu fortecy przeciwnika. (Co i tak w praktyce oznacza rzeźnię robaków, ale w bardziej kameralnym otoczeniu.) Te ostatnie opcje dostępne są, na szczęście, nie tylko "zinternecie" użytkownikom, albowiem na tej samej zasadzie można pograć z kumpelami (tutaj koleżanką) przy jednym komputerze. Nie ma co kryć, że prawdziwa zabawa zaczyna się dopiero przy stałym połączeniu do Globalnej Wioski - dzięki temu istnieje chociażby możliwość porównywania wyników (w treningach, które, nawiasem mówiąc, są jeszcze trudniejsze niż w Armageddon) uzyskanych przez graczy na całym świecie.

Kolejną atrakcją przygotowaną dla graczy jest tzw. Wormopedia. Pochođenje słowotwórcze tego wyrazu to oczywiście połączenie "Worms" ze słowem "encyklopedia". Znaleźć w niej można wiele ciekawych rzeczy i gorąco polecam jej lekturę tak początkującym (dowiedzą się, co to bazooka i że Homing Missile działa także pod wodą), jak i starym wyjadaczom. Ci na pewno słyszeli i szukali w grze broni obcych, gdyż screeny z ilustracją jej działania były dostępne na Necie. Dzięki Wormopedii dowiedzieć się można, że screeny to był tylko Easter Joke (u nas znany jako żart primaaprilisowy), a broni nigdzie, poza kilkoma screenami zrobionymi przez nudzących się autorów, znaleźć nie sposób. (Podobna rzecz miała miejsce w

przypadku Diablo - chyba każdy gracz słyszał o słynnym, choć nieistniejącym, krowim levelu.)

Na koniec zostawiłem sobie możliwość poznaczenia się nad grafiką. Jak już wspominałem na początku tego tekstu, nie zmieniła się ona praktycznie w ogóle przez kilka lat. Wciąż jest słiczna, ręcznie rysowana i kolorowa. Niestety, już kilka lat temu, przy okazji recenzji drugiej odsłony Worms (Worms Plus nie liczę) chyba Mr Jedi pobąkiwał, że chciałby pograć w trzech wymiarach. Wtedy może nie był to jeszcze standard, ale teraz udostępnienie gry płaskiej jak naleśnik może już drażnić, zwłaszcza że na przeniesieniu do 3D mogłaby tylko zyskać. Marzę o ręcznym, z widoku TPP, kierowaniu Super Sheep czy chociażby mierzeniem z bazooki. Nie wierzę, że jest to niemożliwe i mam nadzieję, że inni producenci zapełnią lukę na rynku, zaspokajając potrzeby graczy i tworząc coś w rodzaju Scorched Earth 3D (jeśli

ktos nie wie, to mówię, że SE jest pierwowzorem Wormsów). Do tego czasu skazani jesteśmy na stare, może i dobre, ale zacinające się już powoli nudy (przynajmniej mnie) Wormsy.

Podsumowanie i ocena WWP nie jest zadaniem łatwym, ponieważ mam mieszane uczucia. Do Wormsów czuję wielki sentyment, ale równocześnie rozumiem potrzeby dzisiejszych graczy, którzy wymagają już nie tylko wspaniałej grywalności, ale i oprawy na miarę XXI wieku. Gdy skończyłem solidną, kilkogodziną sesję w Worms World Party, stwierdziłem, że mimo iż grywalność się nie pogorszyła, to nie mogę przyznać grze oceny większej niż 6 głównie ze względu na brak większych zmian. Pomyślałem jednak o osobach dla których ta recenzja może być pierwszym spotkaniem z sagą robali - taka ocena zniechęciłaby ich do zapoznania się z grą, a to byłby błąd. Więc umówmy się: ja przyznam WWP ocenę 8, ale zaznaczam, że właściciele W:Armageddon, w dodatku niemający dostępu do Internetu, spokojnie mogą od tej oceny odjąć 2-3 punkty, zaś ci, którzy w Wormsy nie grali, mogą dodać 1,5 punktu i bezwzględnie pędzić do sklepu. Bo inwazja się za graczami i nie poznać Wormsów, to po prostu bluźnierstwo!

Ocena:

8

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Team 17

Dystrybutor:

CD Projekt tel. (022) 519 69 00

Internet:

www.team17.com

Wymagania:

P166, 32 MB RAM, Win 9x,

DirectX

Akcelerator:

nie trzeba

Plusy:

- More Worms!
- Ciekawe misje
- Ogólnie: multiplay
- Trudność i mnogość misji

Minusy:

- Czy ktoś widzi tu jakieś nowości?
- Może tak wreszcie 3D?!!
- Niekonsekwentne AI
- To właściwie misjon pack z upatczonym trybem wieloosobowym...
- ...i to przeznaczonym głównie dla maniaków
- Drugi już "powrót do przeszłości"

JUŻ W SPRZEDAŻY!

DRACULA

ZMARTWYCHWSTANIE

Londyn 1904, minęło siedem lat od chwili, gdy Johnatan Harker pokonał hrabiego Draculę, jednak wszystko wskazuje na to, że koszmar powraca. Pewnego dnia Johnatan odkrywa, że jego żona Mina potajemnie wyruszyła w podróż do Transylwanii, do mrocznego zamczyska Earl's. Kierując poczynaniami Johnatana, będziesz musiał odnaleźć i uratować ukochaną, ale zanim to nastąpi, czeka Cię prawdziwy horror.

Dracula Zmartwychwstanie to mroźny krew w żyłach horror, który dostarczy Ci niezapomnianych przeżyć. Już możesz zacząć się bać!



PL
CD PROJEKT

79⁹⁰
ZŁOTYCH

PRACA W CD PROJEKT

- Specjalista ds. marketingu internetowego
- Brand Manager

Jeśli jesteś zainteresowany/a pracą w u nas na tych lub innych stanowiskach, zajrzyj na:

<http://praca.cdprojekt.com>

wanadoo

CANAL+ MULTIMEDIA

2CD

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Wersja polska i
wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

© 1999 Wanadoo Edition/Canal+ Multimedia. Współprodukcja WanadooEdition/Canal+ Multimedia. Produkcja Wanadoo Edition. Powielanie i kopiowanie bez zgody producenta zabronione.
Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

Arthur's Knights

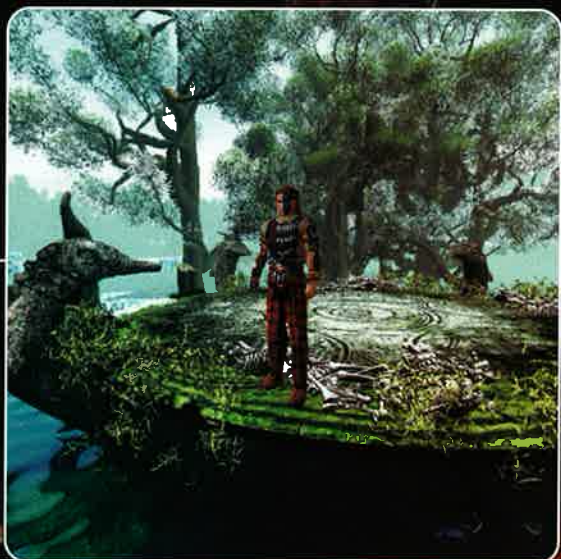
Ciekawe, że czasem Króla Artura, w których można znaleźć źródło niemal wszystkich rycerskich mitów Europy, poświęcono nie za wiele gier komputerowych - "z marszu" przypomina mi się jedynie "Conquest of Camelot", którą dobre dziesięciolecie temu zrobiła Sierra. Obecnie mamy okazję pogłębić swoją znajomość tej epoki za pośrednictwem gry Rycerze Króla Artura, którą wypuściła na europejski rynek firma Cryo, a na użytek graczy znad Wisły spolszczyła firma CD Projekt. We mnie ów produkt, jak rzadko który, wzbudził uczucia ambiwalentne, jakich doznajemy np., gdy nas kto wali w pysk, skutkiem czego padamy na bardzo miękkie tożę obok pięknej i lekko odzianej dziewczyny.

El General Magnifico

O d razu rzecz trzeba, że gra przenosi nas w czasy Króla Artura i Merlina, ale spotkasz ich dopiero pod koniec gry. Animujesz postać Bradwena, syna króla Atrebatów - jednego z pomniejszych plemion zamieszkujących Brytanię, w czasach gdy ta była polem bitew pomiędzy Celtami i Saksonami. Na początku naszej ery podbili ją Rzymianie. Zaczął oczywiście Cezar, a dokończył Hadrian, wznosząc słynny Wał, bez skojarzeń, proszę!, który miał powstrzymać barbarzyńskich Piktów, nie pomylicie ich nigdy z Piktami opisywanymi przez Howarda, bo ojciec Conana o historii miał pojęcie... takie sobie.

W tym momencie pozwólcie, że opowiem wam pyszną anegdotkę, jaką usłyszałem od sierżanta Kilgoura z powieściowego cyklu "Sten" autorstwa A. Cole'a i Ch. Buncha. Wyobraźcie sobie dwu wartowników na Wale Hadriana. Jeden, Lucjusz, jest żołnierzem młodym i niedawno przybył do legionu, drugi, Markus, to stary wyjadacz, weteran nieustannie

Wyznać muszę, że kilku wieczorów, jakie spędziłem przy grze, wcale nie uważam za stracone. Mimo oczywistych ułomności, ma ona w sobie coś, co wciąga i przykuwa do ekranu kompa.



drący sobie łacha z towarzysza broni i opowiadający mu z nudów przerażające historie o zamieszkujących krainę za Walem Szkotach. Po kilku dniach wysłuchiwanie opowieści o krwiożerczości, okrucieństwie i dzikości Szkotów Lucjusz na każdą wartę idzie jak na ście-



cie. Jest wieczór, obaj wartownicy są już porządnie znużeni. Markus dochodzi do wniosku, że trochę przesadził ze straszaniem Lucjusza. "Wiesz"... zaczyna, "służba tu na Wale nie jest taka zła. Owszem, bywa nieprzyjemnie, kiedy podpicci Szkoci wracają wieczorami z naszych knajp na swoją stronę (przyłazą do nas, bo nasi chłopcy warzą lepsze piwo), ale poza tym można wytrzymać". Jakby dla ilustracji słów Markusa z przedwieczornej mgły (połnocna Anglia, pamiętajcie!) wyłania się gromada dziko wyglądających stworów. Spod kudłatych, zmierzwionych beładnie czupryn, dziko błyszczą zionące niechęcią do wszystkiego co rzymskie ślepią. Obszarpane kilty okrywające niekształtne sylwetki są tak brudne, że nie sposób rozpoznać pierwotnych barw, a spod nich widać muskularne, krzywe, włochate łsy i brudne, bosa stopy o takich rozmiarach, że zamiast butów trzeba by na nie wdziewać literały od skrzypiec. Jedynie, co te stwory mają czyste i nie zbrukane, to broń. Potężne pały, topory i włócznie oraz inne narzędzia, którym lepiej może się nie przyglądać. Mijając bramę bełkoczą coś niewyraźnie, jedno zdanie wszakże do Lucjusza dociera bardzo dokładnie: "Śmierć Rzymianom! O matko, już po mnie!", myśli Lucjusz, ale Markus całkiem przyjaźnie pozdrawia całą gromadę: "Ładna dziś pogoda, co?" Stwory, nie reagując na powitanie i popychając się wzajemnie, przełazą przez bramę, nadal coś tam bełkocząc: "Śmierć Rzymianom!", aż wreszcie... znikają we mgle wśród wzgórz. Lucjusz oddycha z ulgą i sprawdza, czy ma wszystkie słonki na swoim miejscu. Ma! "No widzisz!", mówi Markus. "Nie było tak źle. Ale nie ciesz się przedwcześnie, za dwie godziny, kiedy z knajp wyjdą ich mężowie, może być trochę gorzej..."

Rzymianie jak to Rzymianie zostawili Brytanię samej sobie gdzieś tak około czwarte-go wieku naszej ery (dokładniej zaś ostatecznie z niej przeżygnowali w r. 410 n.e). To się tylko tak mówi, że ją zostawili samej sobie. Bogactwa Brytanii gromadzone pod osłoną tarcz rzymskich legionów, zwałyły do niej wszelkiego autoramentu łupieżców, wśród których prym wiodli Irlandczycy i Saksonowie. Saksonowie jak to Saksonowie pałcili, gwardowali i mo-



bez litości wszystko, co nie było za ciężkie lub gorące, nie zwiłło na drzewo i nie kłuło. Był to w dziejach Brytanii okres ciekawy, w którym barbarzyństwo ścierało się z reprezentowaną przez ostatnich rzymskich osadników cywilizacją, a stare wierzenia (mitraizm, religia druidów i co tam jeszcze) ustępowały (choć nie bez walki) chrześcijaństwu. Podziały zresztą nie były tak oczywiste, jak mogłoby się wydawać, wśród barbarzyńców bywali chrześcijanie, a wyznawcy starych bogów prezentowali niekiedy znacznie lepsze od niedawno ochrzczonych manierey.



W grze RKA wszystko to zostało rzetelnie przedstawione, co więcej, otrzymujesz w zasadzie dwie gry, bowiem historię Bradwena poznasz dwukrotnie. Na początku masz wybór. Stary nauczyciel wyjaśnia swemu młodemu wychowankowi, że historię pisali zwycięzcy, co nie znaczy, że pisali ją prawdziwie. Opowieść o Bradwynie Czerwonym Smoku możesz poznać tak, jak ją widzieli historycy chrześcijańscy i w wersji bardów pogańskich. Z pewnością więc zagrasz dwa razy.

Gra została, jako się rzekło, spolszczona i to bardzo dobrze. Bardzo dobrze znaczy, została spolszczona, bo sam fakt, że to zrobiono, taki wspaniały już nie jest. Jestem zagorzałym zwolennikiem przygodówek, ale wydaje mi się, że Cryo zaczyna gonić w piętę. Jak kiedyś powiedziano, pierwszy, co porównał kobjętę do kwiatu, był geniuszem, ale następny okazał się debilem. Innymi słowy, to, co dobre za pierwszym razem, nie-



koniecznie musi smakować powtórnie, a powiedzenie "Omnia trinum perfectum" z pewnością nie odnosi się do engine. Jaki Cryo stworzyło do swoich ostatnich gier. Bohater porusza się sztywno jak paralytyk na lodowisku. I oczywiście tylko po wybranych przez twórców ścieżkach, co niekiedy daje bardzo zabawne efekty, ale najczęściej wkurza. Po kilku godzinach spędzonych przeze mnie przed monitorem, Anakha powiedział, że nigdy by mnie nie podejrzewał o tak gruntowną znajomość słów grubych, żelzywych i zawieszonych. Rzecz w tym, że z wielu lokacji niełatwo znaleźć wyjście

(osobliwie z rozległych i bardzo malowniczych śnieżnym, pół). Najbardziej irytujące zaś jest to, że miejsca dość oczywiste jako wyjścia (leśne dukty, na przykład,



albo miejskie ulice) wcale takimi nie są. Bohater skierowany tam przez nas drepcze w miejscu jak idioty i z taką (idiotyczną) pewnością siebie czeka, aż go skierujemy gdzie indziej. Interfejs jest klarowny tylko w zamysle twórców, niełatwo skłonić bohatera do zrobienia tego, co zamierzamy. Trzeba go ustawić dokładnie naprzeciwko przedmiotu akcji (drzwi, na przykład, otwiera tylko, stanowiący pośrodku), co sprawia, że każdą udaną akcję kwitujemy okrzykiem entuzjazmu, ale otwarcie drzwi jest sukcesem, jakim niekoniecznie trzeba się szczycić. Najzabawniejsze jest to, że przeganiając bohatera z kata w kąt, niejednokrotnie mamy wrażenie, że bije on tłem w niewidzialną ścianę.



Ponieważ przemierzanie niektórych lokacji może być nudne, twórcy przewidzieli opcję biegania (czemu odpowiada galop, jeżeli nasz bohater dosiada konia). I masz sporą uciechę, kiedy obserwujesz, jak nasz bohater rażno galopuje bokiem (czego, jakem żyw, nigdy jeszcze nie widział, a miewałem okazje trochę sobie konno pojeździć). Wygląda to tak, jakby rączy rumak gnał do przodu i jednocześnie ześlizgiwał się w bok wedle szklanej ściany. Doprawdy, niezwykle.

W przeciwieństwie do dwu poprzednich gier zrobionych na tym engine (Wehikuł Czasu i Odyseja) w RKA nie masz momentów, które musisz przeżyć, zagryzając ze zdenerwowania wargi. Nikt też



do ciebie nie strzela, a wartownicy wroga ze wzruszającym uporem ignorują mijającego ich bohatera. No i dobrze. Bo masz czas na podziwianie okolicy (a graficznie program jest niezwykle urokliwy) i zastanowienie się nad rozwiązaniem zagadek. Te znów nie są przesadnym wyzwaniem, ale w końcu nie każda gra musi być zaraz przepustką do Mensy. Bardzo dobra jest ilustracja muzyczna, która dla wyrobów Cryo stała się znakiem firmowym.

Jako się napisało na początku, gra w całości została spolszczona przez firmę CD PROJEKT. Lokalizacja jest niezła, a jako jej zaletę wymienię fakt, że po raz pierwszy chyba skorzystano z usług aktorów mniej znanych, przez co nie mam skojarzeń typu: "zaraz, zaraz, tego czarodzieja to ja już gdzieś spotkałem... a tak, przecież to drugi pilot na moim kosmicznym myśliwcu!". Mniej znani aktorzy mają dykcję nie gorszą od najlepszych i znakomicie spełnili swoje zadanie. Co prawda tłumaczenie nie uszczegółowiło pewnych potknięć z określaniem płci



postaci drugiego i trzeciego planu, ale sam wiem, jak niewdzięczna jest rola tłumaczenia czegoś z angielskiego (w którym to języku wszystkie na przykład zwierzęta są rodzaju nijakiego). Tak czy owak, lokalizacja została zrobiona poprawnie, choć jej autorzy nie ustrzegli się i poważniejszych błędów (tłumaczenie Lancelotowi, który zresztą w chwilę później nazywa siebie Gaveinem, że jego miłością jest Marek jest trochę bezsensowne albo może tłumacze wiedzieli o stosunkach Lancelota i króla Marka z Kornwalii coś, o czym nikt jeszcze nie słyszał. A słowa Lancelota, który zaraz potem pasuje Bradwena na rycerza, mówią: "Potęgą wszystkich rycerzy mianuję cię...", brzmią idiotycznie. Ale... może się czeplam? Wynika to zresztą z faktu, że w grze przeplatają się ze sobą oba wątki narracyjne (pogański i chrześcijański), niełatwo więc wymagać od tłumaczy, by nie pomylili przynajmniej kilka razy Gaveina z Lancelotem, a Lasu Ardeńskiego z Avalonem. JA bym nie pomylił... ale może spuścimy zastronę miłosierdzia na tę kwestię. Z drugiej strony, ktoś to przecież powinien sprawdzić! Zajmuję się tłumaczeniem niejako zawodowo i gdybym puścił kilka podobnych kaczanów, to dyrektor wydawnictwa, dla którego pracuję, miałby mnie prawo przepuścić przez maszynę do mielenia mięsa. Skoro ja, przy okazji recenzji gry, łapię takie smaczki, to co robili testerzy CD PROJEKTU? Z drugiej strony na trzech kompaktach jest pewnie tekstu nie mniej niż w Panu Tadeuszu i sztuką byłoby się nie pomylić. Ocenicie sami, czy mam rację, czy nie...

Nie da się jednak zaprzeczyć, że wybitną zaletą gry są jej walory edukacyjne. W każdym momencie masz dostęp do Dziennika, w którym autorzy zawarli bardzo wiele informacji o arturiańskiej Anglii. Te informacje mogą się niekiedy okazać bardzo przydatne w czasie gry, dlatego zalecamy ich uważne i pilne przeglądanie (choć z tego, co napisałem, wynika, że nie zawsze jest to sensowne. Powiedzmy wreszcie jasno i bez ogródek: Król Marek z Kornwalii nie był kochankiem Lancelota!).

I ostatnia uwaga być może przecząca temu, co do tej pory napisałem. Wyznać muszę, że kilku wieczorów, jakie spędziłem przy grze, wcale nie uważam za stracone. Mimo oczywistych ułomności, ma ona w sobie coś, co wciąga i przykuwa do ekranu kompa. Zagryzasz wargi ze złości na to, że po raz kolejny musisz przemierzać znane ci już lokacje... a jednak nie rezygnujesz z gry. Wersja beta, na podstawie której pisałem zajawę, była koszmarną, zaczynała się jak podpity Figaro... a jednak wyciskałem z niej, co się dało, a niedawno, kiedy dostałem pełną wersję i polską w dodatku, zasiadłem do gry i... nie wstawałem od kompa przez kilkanaście godzin. Jest w niej niezwykle zręcznie spleciona, żywa akcja z bardzo dobrze dobraną proporcją elementów fantastycznych i realistycznych, ogromnie urokliwa grafika, doskonała ilustracja muzyczna i, last, but not least!, bardzo dobrze zrobiona lokalizacja. Nie wycofuję się bynajmniej z krytycznych uwag na początku, ale RKA to taki program, że im dłużej się nim bawisz, tym bardziej ci się podoba. Razem z bohaterem przemierzasz średniowieczną Brytanię oraz baśniową krainę Avalon i równie baśniowy Las Arden i bardzo dobrze się przy tym bawisz.

Godzi się jednak zrobić jedno zastrzeżenie. W kilku miejscach gra mi się zacięła i to tak paskudnie, że jedynym wyjściem okazała się słynna "trójpalcówka" [Ctrl+Alt+Del]. Nie mam w końcu najgorszego sprzętu [P II 350 Intel, karta Riva TNT2 Ultra, 128 MB RAM], więc nie mogę winić mojego kompa. Cryo ostatnio robi swoje gry szybko, jak świeże bułki - a co nagle, to po diable.

W sumie trzeba jednak powiedzieć, że Cryo zrobiła całkiem niezły program (mimo oczywistych wad, jakie wymieniłem początkowo) i ostatecznie należy grę ocenić na uczciwą, solidną szósteczkę.

Ocena:

6

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Cryo

Dystrybutor:

CD Projekt (tel. (022) 519 69 00)

Internet:

www.cdprojekt.com.pl

Wymagania:

PII 300, 64 MB RAM, CD X B,

Karta muzyczna kompatybilna z 3D

Akcelerator:

Tak

Plusy:

- Piękna grafika
- Doskonała muzyka
- Bardzo dobra lokalizacja
- Dokonana bynajmniej nie przez (jak to zwykle bywa) wybitnych, zasłużonych (drapał ich pies) i najwybitniejszych artystów scen polskich

Minusy:

- Mała "przystawalność" ruchów bohaterów z otoczeniem
- Zawieszanie się programu
- Niezbyt jasne niekiedy tłumaczenie angielskiego tekstu

Cezary Pazura

w nowych, niesamowitych przygodach Różowej Pantery w grze:

Na kłopoty Pantera™



Wydawca gry ogromnie przeprasza wszystkich oczekujących na grę „Na Kłopoty Pantera” za opóźnienie premiery gry w Polsce. Wynikło ono z przyczyn niezależnych od polskiego dystrybutora. Jednocześnie informujemy, że aktualny planowany termin wydania to koniec kwietnia 2001.



DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
79⁹⁰
ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

Jeżeli wydaje Ci się, że kolonie letnie to jedno z najnudniejszych miejsc na ziemi, to grubo się mylisz! Niewinna kolonijna awantura i trzecia wojna światowa gotowa. Oczywiście przy założeniu, że koloniści nie są zwykłymi kolonistami, a w całą sprawę zamieszana jest Różowa Pantera... Tym razem nasz różowy detektyw wpada na trop naprawdę dużej afery! Ta sprawa to nie bułka z masłem, wymaga giętkiego umysłu, zabójczego poczucia humoru i podróży po całym świecie. Rzuć więc w kąt nadęte gierki, i rozpocznij prawdziwą jazdę bez trzymanki!

Niech żyje Różowa Pantera!



www.pinkpanther.com

©1996 Wanderlust Interactive, Inc. P.O. Box 382, New York, NY 10013 All Rights Reserved. Passport to Peril, Intelligent Fun & Games, Wanderlust and the Wanderlust logo are trademarks of Wanderlust Interactive, Inc. The Pink Panther and Characters are trademarks and ©1996 of United Artists Pictures Inc. and are licensed by MGM/UA L&M. TM used by permission. Wszelkie prawa zastrzeżone.

AGE of SAIL II

Age of Sail II jest luźną kontynuacją gry wydanej w 1997 roku. Obie posiadają wspólny temat, którym są bitwy morskie, jednak ta oznaczona liczbą dwa jest, jak przystało na dzisiejsze czasy, strategią czasu rzeczywistego w trzech wymiarach. Czapem z powodu nadmiaru takich gier - określenie to nabiera znaczenia pejoratywnego, jednak w tym wypadku jest jak najbardziej pozytywne.

beerman

Gra zawiera ponad sto historycznych scenariuszy i sześć kampanii rozgrywających się w latach 1775-1820. Wraz z pierwszym oficjalnym patchem do tej gry otrzymujemy dodatkową, siódmą kampanię. Całkiem miły gest na przeprosiny, wszak do normalnej, bezproblemowej gry instalacja patha jest właściwie niezbędna. Wracając jednak do tematu, scenariusze za-



warte w grze są dość zróżnicowane, od małych potyczek, w których biorą udział dwa okręty, aż po ogromne bitwy, gdzie liczenie liczby żagli na początku mijają się z celem. Warto z pewnością wspomnieć, że fani marynistyki i tamtych czasów, znajdując wśród scenariuszy wiele autentycznych bitew, które się wtedy rozegrały, ale żeby było ciekawiej, są tu też scenariusze jak najbardziej hipotetyczne. Krótko mówiąc, dla każdego coś miłego, a że od nadmiaru głowa nie boli, to chyba każdy będzie zadowolony z dostarczonych wraz z grą scenariuszy.

Na kampanie również nie można narzekać, każda z siedmiu dostępnych potrafi dostarczyć wiele zabawy. Ogólnie rzecz biorąc, dzieła

sie one na dwa rodzaje. Pierwszy to ciąg scenariuszy związanych z jakimś konkretnym konfliktem zbrojnym. Jedną na przykład obejmuje wszystkie ważniejsze starcia wojny brytyjsko-amerykańskiej z 1812 roku. Drugi rodzaj kampanii to ciąg pojedynczych bitew, ale ze wzrastającym stopniem trudności. Naszym zadaniem jest nie tylko odniesienie zwycięstw, ale i mądre zarządzanie swoją flotą, która z bitwy na bitwę staje się coraz większa. Oczywiście, zarządzanie flotą to element wszystkich siedmiu kampanii, ale wydaje się, że jest ono najistotniejsze w kampaniach drugiego rodzaju.

Oczywiście, w porównaniu do pierwszej części wiele rzeczy zostało poprawionych. Jedną z nich, która najbardziej rzuca się w oczy, jest wspaniała engine graficzna korzystająca z tych samych technologii, co Sea Dogs (która to gra została stworzona przez tę samą firmę). Trzeba to zobaczyć, żeby naprawdę docenić. Nie wiem, czy screeny dadzą takie wrażenie, każdy z okrętów występujących w grze został zamodelowany z zachowaniem najmniejszych szczegółów. Nie zabrakło nawet - wprawdzie miniaturowej wielkości - marynarzy uwijających się po pokładach, mało tego, oni nawet różnią się między sobą mundurami (co można zobaczyć dopiero na sporym zbliżeniu). Niestety, w czasie gry nasze - i przeciwnika - piękne okręty stają się celem ostrzału i w konsekwencji bywają uszkodzone. Rzecz oczywista, ale chyba dopiero w tej grze naprawdę dobrze oddano wizualne efekty uszkodzeń. Porwane żagle, płonące okręty, dziury w kadłubach, to wszystko można zobaczyć i, jeśli tylko nie dotyczy naszego okrętu, podziwiać. Wrażenie wizualnych dopełnia ładnie wykonana tafla morskiej wody, lądu, a także zmieniające się warunki pogodowe. Do całokształtu pozytywnych wrażeń potrzeba jeszcze dźwięku, który by stał na odpowiednim poziomie. W AoS II usłyszymy naprawdę świetną muzykę pasującą idealnie do tego, co widać na ekranie. Również odgłosy są całkiem niezłe, choć chciałoby się, żeby np. odgłos wystrzału był nieco głośniejszy, mocniejszy.

przed momentem wspominałem o wyglądzie lądu. Oczywiście wypada jeszcze powiedzieć, że jest to nowość, której w części poprzedniej nie było. W scenariuszach, których akcja toczy się w pobliżu lądu, przed graczem pojawiają się całkiem nowe możliwości taktyczne, ale też i zagrożenia. Wszak płycizny stanowią dla okrętów śmiertelną pułapkę. Można to rzecz jasna wykorzystać na swoją korzyść, ale wymaga to



niemalęj śmiałości. Tak czy inaczej, ląd nadaje nowego wymiaru bitwom morskim, przez cały czas należy kontrolować ilość wody pod kilem i, jakby tego było mało, nie tylko ląd pod wodą bywa groźny. Tak jak było to już w Sea Dogs, w AoS II występują zbudowane na brzegu fortece, które nieraz będą nam utrudniały życie. Dzięki tym wszystkim elementom można właściwie pokusić się o odwzorowanie dowolnej bitwy morskiej z tamtych czasów. Właściwie można by, bo niestety, z AoS II nie dostarczono żadnego edytora scenariuszy - chociaż po co komu takie narzędzie przy tej liczbie gotowych misji?

Do tej pory wszystko przedstawia się w jak najlepszym świetle. Jednak nieraz już zdawało się, że świetnie wyglądająca, genialnie pomyślana gra okazywała się absolutnie niegrywalna ze względu na interfejs, który po prostu nie pozwalał się bawić (patrz np. Wartorn). Bywało tak dość często, ale na szczęście autorzy AoS II sprawili, że w tej grze sterowanie można jak najbardziej nazwać intuicyjnym. Nawet bez czytania instrukcji wszystko staje się jasne po godzinie gry. No bo co w tym trudnego? Klikając statek wybieramy go i, jeśli tylko pływa pod naszą banderą, możemy wydawać mu rozkazy, a tych, prawdę mówiąc, jest całkiem sporo i możemy decydować o rodzaju postawionych żagli, o typie amunicji używanym do dział na każdej z burt, o tym, gdzie będą celować nasze działa, a także o tym, co właściwie będzie porabiać nasza załoga. Pod tym ostatnim elementem kryje się niezmiernie istotna część gry, bez której opanowania nie ma właściwie co marzyć o zwycięstwach w większych bitwach. Do zarządzania załogą służy osobny ekran zaświetlający większość pola walki. Na nim za pomocą kilku kliknięć myszą oddelegujemy załogę do pracy przy takielunkach, rozkazy naprawiać żagle, kadłub, gasić pożary, przygotowywać się do abordażu itp. Jest tego całkiem sporo, ale dość łatwo potapać się, co jest najważniejsze.

Jednak nie każdą bitwę można wygrać jednym statkiem. I, oczywiście, twórcy AoS II wzięli to pod uwagę - pod naszą komendą może się znaleźć całkiem spora liczba żaglowców, czy to zdobytych, czy nabytych. Każdemu z nich możemy wydawać rozkazy osobno - dotyczy to również żądań wykonywanych przez załogę. Dość często jednak okazuje

się to dość trudne z powodu liczby rozkazów, jakie musielibyśmy wydać. Wtedy gra umożliwia nam połączenie naszych okrętów w grupy, którymi również możemy komenderować. Szkoda tylko, że nie zawsze okręty chcą ich słuchać. Bywa, że po ustaleniu formacji i wyznaczeniu kursu każdy ze statków robi coś innego, jak gdyby w ogóle nie wydano rozkazów. Na szczęście zdarza się to stosunkowo rzadko, więc, ogólnie rzecz biorąc, grupowanie okrętów jest rzeczą całkiem przydatną. Szkoda jedynie, że nie można wydać rozkazów jeszcze przed bitwą, przecież w rzeczywistości najczęściej wtedy jest na to czas. Niestety, gdy zaczyna się walka, nasze okręty zazwyczaj są w rozspieku, a przeciwnik bardzo często znajduje się już w zasięgu ognia. Zgrupowanie okrętów i wydanie im rozkazów zajmuje trochę czasu, a może się okazać, że każda sekunda jest cenna. Nie dotyczy to wszystkich scenariuszy, które znajdziemy w grze, jednak i tak może irytować. Generalnie w AoS II znajdziemy dużo więcej wad. Chociażby to:



że engine gry, owszem, wygląda całkiem nieźle, jednak dość kiepsko radzi sobie ze zbyt dużą liczbą okrętów biorących udział w bitwie. Powoduje to, że na niektórych maszynach rozegranie największych bitew może okazać się niemożliwe, a szkoda. Denerwuje również wprowadzony w niektórych misjach limit czasu. O ile mogę zrozumieć jego zasadność, to nie fapię, dlaczego limity są tak ścisłe. Bywa, że przygotowując się do abordażu jakiegoś statku (przyjmijmy, że jego zdobycie jest celem misji) i będąc tuż, tuż, otrzymujemy komunikat, że niestety czas się skończył, a misja się nie powiedziała. Cóż, następnym razem trzeba się bardziej spieszyć, ale czy nie można było tego rozwiązać w nieco inny sposób? Kolejną wadą są odprawy, które czytamy przed wyruszeniem w każdą misję. Przygotowano je całkiem ciekawie, ale mam do nich jedno zastrzeżenie. Ktoś napisał w nich kompletne bzdury. Rzecz jasna nie we wszystkich, jednak część odpraw zawiera dość irytujące błędy, na przykład dostajemy rozkaz eskortowania jakich statków, a tych w misji w ogóle nie ma - jest za to np. flota, którą mamy zniszczyć.

Co można powiedzieć o tej grze, aby podsumować jakoś całą recenzję. Z pewnością jest tytułem bardzo dobrym i wciągającym nie tylko dla fanów bitew morskich. Rzadko dotykana w strategiach tematyka, ciekawe i zrozumiałe nawet dla laików przedstawienie tematu skłaniają ku wystawieniu wysokiej noty. Przeciwwagę stanowią wymienione wyżej błędy. Moim zdaniem nie są one na tyle poważne, żeby w większym stopniu zaważyć na ocenie, dlatego ze spokojnym sumieniem wystawiam taką ocenę, jak widać.

Ocena:

8

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Akela

Dystrybutor:

PlayIt! tel. (018) 4440560

Internet:

www.lalonsol.com

Wymagania:

P2 400, 64MB RAM,

Windows 95/98/00/Me

Akcelerator:

bardzo wskazany

Plusy:

- tematyka
- liczba gotowych scenariuszy i kampanii
- grywalność
- łatwa obsługa
- wspaniała grafika

Minusy:

- kilka niedrobek, które w zasadniczy sposób nie wpływają na zabawę

Skijump Challenge 2001

VS

Deluxe Ski Jump 2001

Teoretycznie, tym razem powinno obyć się bez wstępu. Bo co ja mam biedny napisać, skoro i tak wszyscy wiedzą, kto to jest Adaś Małysz, a skoki narciarskie z dnia na dzień stały się sportem narodowym w Polsce? Ja się jednak wcale temu nie dziwię i nie bardzo rozumiem ludzi, którzy za wszelką cenę starają się dyskredytować zasługi Małysza. Uważam natomiast, że "Małyszomania" pozwoliła Polakom na dwa i pół miesiąca zapomnieć o szarej codzienności. I chwata mu za to!

Bambino de Bodom_0132.Postfuturistika

Jednym z objawów "Małyszomanii" było namiętne granie w biurach, ku zgrozie szefów (sami też grali, ale wiecie, jak to jest, trzeba stwarzać pozory), w Deluxe Ski Jump. Ta prymitywna gierka z grafiką rodem z małej Atariki okazała się mieć zabójczą grywalność, z powodu której wiele biur w naszym kraju zostało sparaliżowanych na długie tygodnie. Sam nawet dałem się ponieść urokowi Deluxe Ski Jump i nocami skakałem bez opamiętania. Niemniej jednak nie przywiązywałem do niej jakiejś specjalnej wagi i nie miałem zamiaru o niej pisać dopóty, dopóki w redakcji nie pojawił się drugi symulator skoków narciarskich zatytułowany Skijump Challenge 2001. Wówczas to zaświtało mi w głowie, czy czasem nie napisać porównawczej recenzji obu gier. Tym bardziej, że obydwie różnią się od siebie jak dzień od nocy. Jedyny wspólny punkt zaczepienia to tematyka.

Tryby rozgrywki

Różnice te nie powinny nikogo dziwić, jeśli zwrócimy uwagę na fakt, że Deluxe Ski Jump zajmuje zaledwie dyskietkę, podczas gdy Skijump Challenge wypełnia niemal po brzegi srebrną płytkę. Zasadniczo zatem różnią się tryby rozgrywki. W tej kategorii Deluxe Ski Jump wyraźnie przegrywa rywalizację, bowiem oferuje Puchar Świata, Drużynowy Puchar Świata oraz Trening. Najważniejsza jest oczywiście pierwsza opcja pozwalająca na rywalizację z szesnastoma znajomymi lub komputerowymi przeciwnikami w cyklu trzydziestu dwóch turniejów. Zaznaczyć jednakże muszę, że cykl Pucharu Świata tak naprawdę nie ma wiele wspólnego z tym prawdziwym. Skocznie oraz ich parametry są jedynie wytworem wyobraźni autora. Nieco większe atrakcje (przynajmniej z pozorów, ale o tym później)

Skijump Challenge 2001 vs. Deluxe Ski Jump 2001

Grafika:	8	1
Tryby rozgrywki:	8	3
Grywalność:	6	10
Realizm:	5	9

zapewnia Skijump Challenge, choć tu także są tylko trzy tryby: Career, Funmode oraz Practice. Tryb kariery jest całkiem ciekawy, gdyż do wyboru mamy Turniej Czterech Skoczni lub cykl Pucharu Świata, a poza tym zabawa nie ogranicza się tylko i wyłącznie do skakania. Przed zawodami można potrenować, kupić nowy sprzęt albo wynająć trenera, który postara się popracować nad twoją formą. Oczywiście, to wszystko kosztuje. Pieniążki zarabia się na skoczni lub też dostaje od sponsorów. Opcja Funmode natomiast pozwala na rozegranie cyklu Pucharu Świata lub Turnieju Czterech Skoczni dla tych, którzy wolą skupić się na samym skakaniu. Od razu lądujesz na skoczni i skaczesz.

Grywalność

Nie wiem jak wy, lecz ja zawsze uważałem grywalność za najważniejszy element. Często bowiem bywa tak, że gra nawet ze słabą grafiką potrafi

Małe jest piękne. To stare przysłowie w stu procentach sprawdza się w przypadku Deluxe Ski Jump, bowiem ta maleńka i prymitywna gra przerasta o klasę efektowny wizualnie Skijump Challenge.

mnie wciągnąć i zafascynować, tak jak Deluxe Ski Jump, bo przy całej swej brzydocie grę cechuje wprost niesłychany realizm i grywalność. Na pewno wpływ na to ma proste sterowanie. Nie trzeba się wiele gimnastykować przy myszce i sterowanie opanowuje się w ciągu trzech sekund. Co się zaś tyczy samego realizmu, to mamy w przypadku Deluxe Ski Jump do czynienia ze wszystkimi czynnikami, które razem sprawiają, że skok jest udany lub nie. Pierwszym z nich jest odpowiednie wybiecie się z progu, kolejnym, prawidłowe ułożenie ciała w powietrzu, a trzecim udane podejście do lądowania telemarkiem i wreszcie ostatnim, lecz chyba najważ-

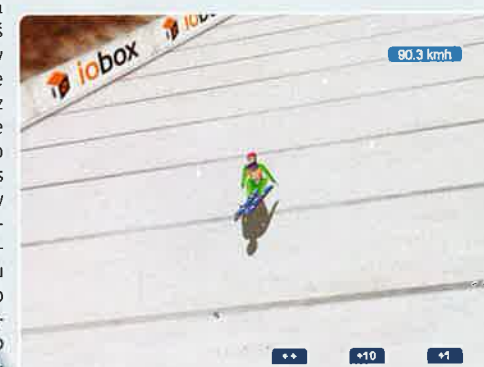


niejszym, wiatr. Nawet gdy źle się odbijesz, to przy odpowiednim wietrze może zanieść cię daleko. Pomimo aż tylu aspektów skacze się nad wyraz łatwo i przyjemnie. Inaczej sprawa przedstawia się z Skijump Challenge. Tutaj sterowanie jest trudne i realizm pozostawia wiele do życzenia. Prawdę mówiąc, to nawet po kilku dniach gry w SC mam nadal problemy ze



sterowaniem. Trudno odpowiednio ustawić zawodnika w locie, sterując nim, mam niemiłe wrażenie, jakbym kierował latającym słoniem. A realizm? Po pierwsze, bez porównania gorzej ląduje się w SC. Zostało maksymalnie to utrudnione i nawet po długim treningu zdarzają się upadki. Po drugie, dlaczego w tej grze nie ma momentu wybicia z progu??? Zawodnik zwyczajnie najężdża na próg i bez odbicia wlatuje w powietrze. Coś mi się wydaje, że niemieccy programiści nigdy nie widzieli, jak skacze Adaś Małysz, może niemieccy skoczkowie nie wybijają się, lecz nasz mistrz na pewno. W Skijump Challenge skoczek wręcz sunie nad samym zeskokiem, co tylko pogarsza sprawę, bo ma się wówczas kłopoty z orientacją i oceną, kiedy należy rozpocząć lądowanie. Pomijam fakt, że kamerę umieszczono nierozsądnie za plecami zawodnika, a nie jak w Deluxe Ski Jump z boku skoczni. No i w końcu wiatr. W Deluxe Ski Jump wręcz fenomenalnie odwzorowano wpływ wiatru na lot zawodnika, natomiast w Skijump Challenge wiatr występuje chyba tylko z nazwy. Może przesadzam, lecz nie da się zaprzeczyć, że nie wpływa on w takim stopniu na skoki jak w DSJ.

sterowaniem. Trudno odpowiednio ustawić zawodnika w locie, sterując nim,



Wygląd

Punkt dla Skijump Challenge, ale jak w kategoriach graficznych porównywać dwie tak różne objętościowo gry? Deluxe Ski Jump w pierwszym momencie odrzuca od monitora pikselami wielkimi jak na Atari XE i kilkoma podstawowymi kolorami. Same kwadraty. A jednak ten zlepek pikseli, zwanych zawodnikami, potrafi bardzo efektownie upaść. Tradycyjnie już Skijump Challenge stanowi przeciwieństwo DSJ również w sferze wizualnej. W niczym nie odstaje od innych dobrych sportówek, jak chociażby produktu sygnowanego logo EA Sports. Pełny trójwymiar, efekty pogodowe (jak chociażby śnieg czy mgła) oraz dobowe, gdyż część za-



wodów odbywa się przy sztucznych świetle, wokół skoczni zebrani są widzowie etc. Bardzo efektownie wyglądają powtórki, niczym z transmisji telewizyjnych, co jednak jest oczywiste, gdy popatrzymy na nazwę i logo producenta Skijump Challenge.

Telemark

W zasadzie, to jedyną rzeczą, która nie dzieli obu gier, są nazwiska skoczków. Oby-

dwie nie zawierają bowiem prawdziwych nazwisk. O ile jednak w przypadku Deluxe Ski Jump mamy do czynienia ze standardowym Player One, Player Two etc., to w Skijump Challenge występują skoczkowie o prze-

komicznych imionach i nazwiskach. Polskę reprezentują tacy skoczkowie jak Adamski Małyszi, Woizek Skapyen i Bobby Matewka. Natomiast z zagranicznych gwiazd warto wymienić Matti Knochamaki, Markus Schmidt czy Sven Hildewald. Jeśli nie turlacie się teraz po podłodze, to znaczy, że nie macie poczucia humoru.

Ocena za styl

I wreszcie doszliśmy do sedna sprawy, czyli nadszedł czas na wystawienie ocen za styl i przyznanie palmy pierwszeństwa którejś z gier. Nie mam wątpliwości, że wyższa ocena końcowa należy się Deluxe Ski Jump, ponieważ potrafi przykuć na długie godziny do monitora, a w przypadku Skijump Challenge radość z gry jest nijaka. Wprawdzie jest na co popatrzyć, gra oferuje także ciekawe tryby rozgrywki, ale jednak po raz n-ty okazuje się, że efektowna grafika to nie wszystko.

Wolę spędzić czas na świetnej zabawie niż bezproduktywnym gapieniem się na monitor.

SKIJUMP CHALLENGE

Producent: VCC
Dystrybutor: RTL Playainment
Internet: <http://www.skispringen2001.de>
Wymagania: P 233, 32 MB RAM, WIN 95/98/2000, 4x CD
Akcelerator: zalecany

Plusy:

- ładna grafika
- tryb kariery

Minusy:

- nieprawdziwe nazwiska
- czy jest tutaj odbicie???
- sterowanie
- mały realizm
- nie umywa się do Deluxe Ski Jump

Ocena:

6

DELUXE SKI JUMP

Producent: Mediamond
Dystrybutor: brak (sprzedawca: Interplay)
Internet: <http://www.mediamond.fr>
Wymagania: P 166, 470 KB, WIN 95, 98
Akcelerator: nie

Plusy:

- wysmieniona grywalność
- realizm
- to nie gra, to KULT!

Minusy:

- grafika...
- nieprawdziwe skocznie

Ocena:

7

Adam Małysz w trakcie skoku:
- Halo! Wieża!! Kończ mi się pas!!!

Czym się różni Małysz od F-16?
F-16 jest bardziej zawodny.

Dlaczego Adam Małysz skacze tak daleko?
Bo trener przed skokiem zdejmuję mu okulary.

Małysz wraca do domu po zwycięstwie w Turnieju Czterech Skoczni. Staje w drzwiach, a żona na to:
- No dobra, a teraz skocz do sklepu.
- Nie chce mi się.
- Skocz, to niedaleko.
- Eee... jak niedaleko, to wyslij Martina.

A czym się różni Małysz od Boeniga 747?
- 747 ma mniejszy zasięg.

Siedzą w knajpie Małysz, Schmitt i Ahonen. Piją piwo. Po którejś kolejce podchmieleń Schmitt mówi:

- Sluchajcie, zdradzę wam pewien sekret. Kiedyś, jak obejrzałem film "101 dalmatyńczyków", to następnego dnia skoczyłem 101 metrów!

Na to Ahonen ze zrozumieniem kiwa głową i mówi:

- Wiecie, coś w tym jest. Kiedyś przeczytałem "150 sposobów na stres" i następnego dnia w zawodach skoczyłem 150 metrów!

Na to Małysz zrywa się przerażony i biegnie do drzwi. Schmitt zatrzymuje go:

- Co ci się stało?

- Trzeba koniecznie odwołać jutrzejsze zawody!!!

- Ale dlaczego?

- Bo dziś rano skończyłem czytać "20 tysięcy mil podmorskiej żeglugi"...



Fallout Tactics

A POST NUCLEAR TACTICAL COMBAT GAME



Stanisław Lem napisał kiedyś znakomitą nowelkę "Kongres Futurologiczny". Jej bohater, znany miłośnikom Lema skądinąd gwiazdokrążca Tjion Tichy, został zaproszony na Kongres Futurologiczny do zabawy na państewku latynoamerykańskiego, Costaricany. Ponieważ czas naglił (Costaricana miała najwyższy na świecie wskaźnik przyrostu naturalnego) i trzeba było dojść do konkretnych recept na przyszłość, organizatorzy Kongresu postanowili skrócić do minimum wystąpienia mówców, zgromadziwszy i opatrzywszy kolejnymi numerami wszystkie tezy referatów w jednym dokumencie, z którego mieli korzystać zebrani naukowcy.

Anakha

Zapewniało to dość zabawnym trybem dyskusji, która wyglądała tak: wstawał jakiś pan, podchodził do mównicy i popijając wodą mineralną zaczynał: "Postuluję nadejście 5, z czego niechybnie wyniknie 17, po czym, po nastąpieniu 28, dojdzie do 22". Na to drugi pan kontrował (przegryzłszy chrupkami): "Z 5 niekoniecznie musi wyniknąć 17, bo może też stać się 31, a z tego wyniknie 8!". Na co pierwszy wstawał i ripostował, że tak czy owak, 22. Nasz bohater zajął do planu wystąpienia i przeczytał, że np. 1-ka oznaczono nadmierne stężenie dwutlenku węgla w atmosferze, 2-kę przypisano zatruciu środowiska naturalnego chemikaliami, 3-ka to było obniżenie poziomu wód gruntowych, 4-ka znaczyła wyczerpanie źródeł energii, 5-ka wieszczyła dra-



Miłośnicy serii, jeżeli tylko przeboleją zmniejszenie wątku przygodowego na rzecz akcji, z pewnością będą czuli się usatysfakcjonowani. Wielbiciele Jagged Alliance też znajdą tu coś dla siebie.

styczne ograniczenie w wydobywaniu minerałów, i tak dalej. Zaciekawiony Tichy zajął do środka broszury, pragnąc się dowiedzieć, co też oznacza 22, i przekonał się, że liczbą tą opisano Katastrofę Ostateczną. Trzeba przyznać, że hipoteza o nieuchronnym nadejściu 22 spełniła się (częściowo) w nowelce w dość zabawny - jak to u Lema - sposób.

Teraz zaś dla każdego z was mam dobrą wiadomość. Jeżeli czytasz, bracie, te słowa, to znaczy, że załapałeś się na film pt. "Życie na planecie Ziemia". W roli głównej występujesz ty, drogi czytelniku. Fakt ów nie jest już dla Ciebie od jakiegoś czasu niespodzianką; czy jest to zaś wiadomość dobra, czy zła, zależy od twoich indywidualnych poglądów. Rzecz w tym, że może to być jeden z ostatnich seansów owej produkcji, gdyż za, powiedzmy, 50 lat kino wyświetlające ww. film może być w bardzo opłakanym stanie albo w ogóle już nie istnieć (patrz wyżej). Pęknie po prostu w szwach. Liczba osobników Homo, ledwo już Sapiens, na Ziemi ciągle rośnie i nic nie wskazuje na to, aby ta tendencja miała ulec zmianie. Generalnie i delikatnie rzecz ujmując, działania owych osobników nie są dla ekosystemu przyjazne (pamiętacie posadzenie naszego gatunku o zachowania podobne do tych przejawianych przez wirusy w filmie "The Matrix"? Jest coś na rzeczy, logicznie rzecz ujmując, konsekwentny ekolog, zamiast się rozczułać nad posuwaniem się do przodu czy kraków, powinien wziąć kałacha i zabrać się za usuwanie z ekosystemu źródeł jego zakłóceń - to znaczy ludzi). Anomalie atmosferyczne wynikające z zanieczyszczenia środowiska są na porządku dziennym i nikogo już prawie nie dziwią. Mamy więc spore szanse udusić się wcześniej czy później w naszym własnym zaduchu. Istnieją oczywiście plany alternatywne. Możemy na przykład zacząć od zaraz przestać zanieczyszczać środowisko. Niestety, człowiekowi w zdecydowanej większości przypadków bardziej zależy na natychmiastowym zysku niż długofalowym inwestowaniu w przyszłość. Pokażcie mi polityka, który w imię dobra przyszłych pokoleń odważy się powiedzieć wyborcom, że ograniczy im prawa do korzystania z samochodów!

A może wcześniej uda się nam skolonizować inne planety? Przy obecnym stopniu zaawansowania programów kosmicznych mało to prawdopodobne. Co więc nam jeszcze pozostaje? Kataklizm. Ot, na przykład, wojna atomowa, w wyniku której zniknie 3/4 ludzkości, pozostawiając niedobitkom świetlaną (z lekkim odcieniem zieleni) przyszłość.



Taki właśnie scenariusz rozpatrzyli twórcy serii Fallout. Weterani GDA protestują się o pominięcie kilku późniejszych akapitów. Ostatecznie ktoś im obiecał jeszcze o tej wspomniałej grze nie słysząc (i należy założyć, że tacy jeszcze są... co prawda powinni się wstydzić) - wszelako nowych czytelników nam przybywa, więc... Seria gier Fallout przedstawia nam widok świata (a konkretniej Ameryki Północnej, gdyż opinie na temat tego, czy pozostałe kontynenty w ogóle jeszcze istnieją, są podzielone) po wojnie atomowej. Wojna wybuchła najprawdopodobniej na tle sporów dotyczących praw własności do kurnych się surowców, choć, z drugiej strony, kogo to teraz (po wojnie znaczy) obchodzi. Istotną sprawą natomiast jest, że ktoś tak drastycznego obrotu sprawy się spodziewał, gdyż na terenie Stanów Zjednoczonych powstała sieć Krypt - kompleksowych podziemnych schronów, w których skryła się znikoma część populacji, jednostki z jakichś powodów wybitne, tudzież mające wybitnie napchany portfel. Ta garstka miała przeczekać w Kryptach do czasu, aż wyjście na powierzchnię stanie się ponownie możliwe, i rozpocząć



nowy rozdział w historii ludzkości. Niestety, jak to zazwyczaj bywa, nie wszystko potoczyło się tak, jak powinno... I tak dwie pierwsze części opowieści o Świecie Zmierzchu (Fallout) snuły się wokół historii ludzi, którzy zostali wysłani ze swoich Krypt, tudzież wiosek, z misją skierowania wszystkiego na właściwy kurs. Rozpisuje się o tym tak szeroko, bo chłopcy z Interplay przedstawili graczom najbardziej konsekwentny scenariusz wydarzeń, a także całe środowisko, z jakim możemy mieć do czynienia. Tak naprawdę może się zdarzyć...

Po uruchomieniu gry palczkę przejmował gracz - tworzył postać, ustalając jej siłę, wytrzymałość, inteligencję itp. Miało to wpływ na rozwój umiejętności bohatera, co następowało wraz ze zdobywaniem przez niego doświadczenia. W dalszych partiach gry miał możliwość sprzymierzenia się z innymi postaciami, tworząc drużyny.



Wędrując po świecie porażonych efektami nuklearnej wojny terenów Stanów Zjednoczonych, mógł zostać zarówno ich zbawicielem, jak

i postrachem. Fallout jest jedną z najlepszych serii RPG ostatnich lat, o czym czytelnicy CDA mogli się niedawno sami przekonać.

Pytanie - kto będzie

miał największą uciechę... nie, inaczej, kto będzie miał największe szanse na przetrwanie w warunkach, jakie panują na Ziemi po zakończeniu wojen nuklearnych? Odpowiedź - facci dysponujący najbardziej zaawansowanymi technologicznie bronią i sprzętem, znający się doskonale na jego obsłudze oraz sposobach przeżycia w warunkach ekstremalnie niesprzyjających. Krótko mówiąc, mówimy o armii. I tak, jakaś garstka onigis potężnej rzeszy żołnierzy zawodowych zdecydowała się założyć Bractwo Stali.

Członkowie Bractwa postanowili nie marnować czasu i zaczęli przeszukiwać otaczające ich pustkowie w celu odnalezienia jak największej ilości pozostałości Krypt. Studiowali i kopiowali znalezione w nich technologie, które wykorzystywali dla własnych potrzeb. Po pewnym czasie wewnątrz Bractwa rozgorzała dyskusja, czy należy podzielić się zdobytą wiedzą technologiczną z resztą świata. Po długich debatach starszyzna zdecydowała, że jest

przeciw. Jednakże dziwnym zrzędzeniem losu, podczas przeprawy przez góry ekspedycji na wschód, główny statek padł ofiarą warunków atmosferycznych i musiał awaryjnie lądować w pobliżu pozostałości miasta Chicago. Tu jego ocali z katastrofy pasażerowie, oddzieleni od kwatery głównej, założyli nowe Bractwo Stali. Podzieliłi się swoją wiedzą z mieszkańcami otaczających wiosek, biorąc w zamian jedzenie, siłę roboczą oraz rekrutów, którzy po przeszkoleniu mieli zasilić szeregi Bractwa. Stopniowo zakres ich działalności zaczął się rozszerzać. Przyswiecał im jeden cel - odnalezienie Krypty 0, w której to miały schronić się najwybitniejsze umysły epoki przedwojennej - przywódcy, naukowcy; przechowywano tam też sekrety technologii mających na celu jak najszybsze przywrócenie ekosystemu do jego poprzedniego stanu. Ale oto na horyzoncie pojawia się nowe zagrożenie... Opisywana w ten sposób gra Fallout Tactics opiewa przygody młodego rekruta, świeżo wcielonego w szeregi Bractwa.

Pierwsza rzecz, która rzuca się w oczy po uruchomieniu gry to fakt, że znacznie poprawiono szatę graficzną. Mocno już raniący wyrafinowane oczy tryb 640 x 480 zastąpiła rozdzielczość 800 x 600 i 1024 x 768, z wykorzystaniem 32-bitowej palety kolorów (oczywiście, jeżeli chcecie, może też być 16-bitowa). Ogólny projekt grafiki i jej założenia zostały zachowane bez zmian, tyle że teraz wszystko wygląda o wiele lepiej.

Postacie też zostały znacznie lepiej animowane - miło popatrzeć, jak po dłuższym biegu nasz bohater ciężko sapie i chodzi mu kłata.

Przygodę zaczynamy jak zwykle od wyboru/stworzenia postaci. Tu kolejne zmiany - postaci stworzonych przez twórców gry jest więcej, bo 5. Jeżeli zdecydujemy się zmodyfikować którąś z nich albo stworzyć nową, trafimy na ekran charakterystyki, na którym zamiast umiejętności namawiania ludzi do tego, by robili, o co ich poprosisz - a co nie zawsze jest zgodne z ich interesami (Speech) - znamy nam z dwóch poprzednich części, znajdziemy umiejętność sterowania pojazdami (Pilot). Tak, pojazdy w końcu będą pełniły ciekawszą rolę niż tylko środka transportu na mapie globalnej. Ale o tym później. Postać możemy teraz dostosować jeszcze bardziej do naszych upodobań, a to poprzez wybór zdjęcia przedstawiającego naszą głowę (z kilkunastu dostępnych), koloru włosów, skóry i nożonego wdzianka. Coś takiego oglądaliśmy w Baldur's Gate. Nowicjusze mogą przejść najpierw misję treningową, zaś weterani od razu zechcą pewnie się zająć właściwą rozgrywką. Tak czy siak, trafisz do głównego ekranu gry.

A ten trochę się pozmieniał. Na początek, znacznie ulepszono ekranik wyświetlający wszelkie komunikaty. Można teraz przewijać listę komunikatów w górę i w dół, co pozwala nam cofać się nawet do tych z samego początku, a nie być ograniczonym do ostatnich paru, jak w dwóch poprzednich częściach gry. Tenże sam ekranik można też przestawić w tryb wyświetlania mapy otaczającego cię terenu, która zresztą wygląda o wiele lepiej niż dotychczas, z zaznaczonymi pozycjami jednostek twoich i przeciwnika (kimkolwiek by w danym momencie był).

Jako że w Fallout Tactics kogoś takiego jak samotny jeździec (który jednak nie występował bez towarzyszącego mu Indianina Tonto) nie ma, znacznie usprawniono kontrolę nad poszczególnymi członkami zespołu. Jest to mianowicie kontrola całkowita, a nie, jak do tej pory, mocno ograniczona (leż to razy człowiek wręczał kumpłowi z drużyny wyrzutnięcie rakiet, tylko po to, aby pajac chwilę później przywalił nam z niej, próbując trafić jego mością stojącego tuż obok). Odpowiadasz teraz za działania wszystkich członków zespołu. Wystarczy, że klikniesz zakładkę postaci, nad którą chcesz przejąć kontrolę, i voila! "Róbta, co chceta!" Liczba przegródek pokazujących, jakim orężem posługuje się jego mość w danej chwili, zwiększyła się do dwóch, co oszczędza



prawy przycisk myszy - pozwala szybciej zorientować się w sytuacji. Przyciski wywołujące wszystkie ekraniki pomocnicze zostały zgromadzone w jednym miejscu. Pojawili się też dwie całkowicie nowe opcje. Po pierwsze, możemy naszego wojaka postawić w danym miejscu w charakterze strażnika. Jeżeli zdecydujesz się na takie rozwiązanie, ustalasz, z jakim zapalem postać będzie wypatrywała przeciwnika, oraz zakres procentowy celności ewentualnego strzału (opcje - o 1, 33, 66 lub 95 procent wzwyż). Odkryto też w końcu, że postać może nie tylko stać na baczność, ale też przykleknąć lub wręcz czołgać się. Nastawienie do tej kwestii danej postaci ustawiasz jednym z trzech nowych przycisków, które pojawiły się na ekranie.

Wszystko to stwarza nowe - i całkiem zabawne - możliwości, ale wymaga też pomysłu. Jeżeli dokucza nam jakiś natręt, możemy upadwić jednego z członków zespołu, który zaczął się na typa ze snajperką, a potem wysłać drugiego na wabia (najlepiej w niezłej robie). Kiedy nachalec zacznie nękać i molestować naszego wabika, snajper sprawnie mu powie: "Hasta la vista, baby". I pyk!

Jeżeli chcemy wspomnieć też należy o możliwości odtwarzania podczas rozgrywki swoich własnych plików MP3. Stwarza to interesującą sytuację. Np. można, zżynając bezpardonowo z "Czasu Apokalipsy", ustawić sobie odtwarzanie podczas rozgrywki "Głodu Walkirii". Nie wydzwiając, można ustawić swój ulubiony utwór rzeźnicki lub też, jeżeli mamy zacięcie do groteski, skompletować zespół złożony wyłącznie z przedstawicieli płci pięknej i zacząć przerabiać przeciwników na tony krwistych podrobów, tudzież złomu (jeżeli przypadkiem skosimy robota) przy akompaniamencie "Girls Just Wanna Have Fun". Możliwości tyle, ile gustów. Kłopot jest jeden - nawet najlepszy utwór rzeźnicki, odtwarzany po raz dwudziesty któryś, zaczyna bardzo, ale to bardzo wkurzać, o czym był uprzejmy poinformować mnie El General w dość dosadnych słowach (ponadto dodał, że muza w ogóle jest do... nieważne, ale to pominiemy milczeniem).

Kłopot w tym, że plik MP3 może być tylko jeden ("There can be only one", che, che). Wrzucenie większej liczby plików do katalogu wskazanego przez grę nie ma sensu, bo program wybiera sobie z nich tylko jeden i odtwarza go w kółko. Czemuż, ach czemuż nie przechodzi do następnego? Czy to aż takie trudne do zaimplementowania?

Kolejna ciekawa wiadomość - nasi bohaterowie nie są już wszechwidzący. Znaczą się, widzą tylko te postacie (niezależnie od tego, czy mówimy o neutralnych, czy nastawionych do nas negatywnie), które znajdują się w ich polu widzenia. Do tej pory wystarczyło rozpocząć walkę, a następnie policzyć czerwone kontury znajdujące się na danym obszarze, aby oszacować liczbę przeciwników, jak również poznać jego dokładne pozycje. Teraz zaś trzeba się nieźle namęczyć, aby jednego z drugim niemalca znaleźć. And last but not least, z największych zmian - plansze są wielopoziomowe. W sensie takim, że budynki mają po kilka pięter, które można zwiedzać. Rzecz jasna, w poprzednich częściach serii też coś takiego było, tyle że kiedy wchodziło się na jakiś inny poziom, wczytywana była po prostu nowa plansza, która jako takiego zróżnicowania pionowego nie miała. Tu zaś wszystko dzieje się w obrębie jednej lokacji.

Rodz to całą masę nowych możliwości - jest to świetnie pokazane już w ostatniej misji treningowej. Jeżeli przypadkiem natrafisz na dwóch złych facetów ostrzeliwujących się z dobrze ufortyfikowanej pozycji, to nie musisz bawić się w mięso armatnie, pod warunkiem że losie ufortyfikowali się w pobliżu wyżej położonej platformy. Na platformę wystarczy wysłać życzyliwego z granatem zapalającym, który posyłamy szerokim łukiem na dół, i po kłopotcie. Rola terenu w działaniach bojowych znacznie wzrosła, można też wykorzystywać w naszych niecznych za-



miarach elementy otoczenia.

Zagadka: co robi facet z ostatnią kulą w magazynku, mając przed sobą trzech nieprzyjaciół nastawionych do niego de-likwentów stojących koło beczki z paliwem?

Uwielbiam zapach napalnu o poranku. Jeżeli już przy tym jesteśmy, to ustawienie poziomu krwistości (gore level) na maksimum, powoduje naprawdę finezyjne otwarcia wnętrza osobników znajdujących się po drugiej stronie lufy.

Wspominałem o pojazdach. Tak, teraz możesz poruszać się po planszy np. w hummerze tudzież czołgu. To drugie daje więcej frajdy, uwierzcie. Choć inna sprawa, że wszystko zależy od punktu, z którego spogląda na lufę.

Dla tych, których do tej pory od serii Fallout odrzucał sposób prowadzenia walki, a mianowicie podział na tury, mam dobrą wiadomość. Istnieje możliwość wyłączenia tur i prowadzenia walki w czasie rzeczywistym. Wprawdzie na walkę dalej mają wpływ wszystkie charakteryzujące daną postać cechy, ale nie da się ukryć, że rozgryw-





ka w takiej formie toczy się o wiele szybciej. Jednym słowem, lubisz podział na tury, jest to gra dla ciebie. Nie lubisz podziału na tury, to również jest to gra dla ciebie :-).

W kwestii broni można powiedzieć tyle, że jest tego tyle, że nic nie można powiedzieć. Krótka, długa, energetyczna, ręczna, lotna. Po prostu multum. Wprowadzono miny. Wspominam o tym dlatego, iż daje mi to możliwość wygłoszenia następującego oświadczenia - miny to cholernie wredny sposób na prowadzenie wojny. Nie mam nic przeciwko temu, że mina urwie yaya jakiemuś wojakowi, któremu ostatecznie za to płacą, natomiast bardzo jestem przeciwny temu, by miny wybuchły w 50 lat po jakimś konflikcie, zabijając ludzi, którzy się wcale na daną wojnę nie pisali. Jak się już zgadzało o broni, to można wspomnieć o jednym drobnym fakcie - autorzy znowu nie ustrzegli się pewnej dozy bezsensu. Mianowicie, nikt mi nie wmówi, że strzelając do faceta z odległości, w której prawdopodobnie czuje on nasz nieswieży oddech, można spudłować. Mówimy tu o jednym, góra dwóch "kwadratach". No ale co? "nobody's perfect". Podobno.

Kiedy wszyscy przeciwnicy na polu walki zamieniają się we wspomnienie poprzedniej minuty, czas spakować manatki i wracać do domu. Funkcję tego ostatniego w Tactics pełni bunkier Bractwa, w którym jesteś aktualnie zakwaterowany. Kiedy wykonasz na danym obszarze wszystkie misje (czytaj - scementujesz pozycję



Bractwa), zostajesz przeniesiony na nowe tereny, na których to musisz odwalić mniej więcej taką samą robotę. W Bunkrze standardowo znajduje się kilka miejsc: sekcja medyczna, biuro rekrutacji, garaż, sekcja zaopatrzeniowa oraz pokój odpraw. Na większe wyjaśnienia zasługuje biuro rekrutacji. Wygląda to tak. Na początku jesteś małym szczawiem, do oddziału przydzielają ci ludzi o takich samych umiejętnościach. Im bardziej wzrasta twoje doświadczenie, tym bardziej doświadczonych żołnierzy bractwa możesz wciągać do swojej drużyny. Szczepnie mówiąc, wymiana członków zespołu zdaje się spełniać funkcję nieco kosmetyczną - skoro już dochrapałeś się tego, powiedzmy, czwartego poziomu doświadczenia, to istnieją duże szanse, że pozostali członkowie twojej drużyny nie są daleko w tyle za tobą. Po co więc zmieniać ich na innych? Dość dużą rolę odgrywają natomiast specjalizacje - i tak, jedni mogą szkolić się na medyków polowych, inni na kierowców, jeszcze inni upodobać sobie jakiś konkretny typ broni itd.

Lekkiej zmianie uległ system sterowania, a konkretniej rola kursora na ekranie. Pasek ikon, symbolizujących poszczególne czynności możliwe do wykonania w związku z danym przedmiotem, wywoływany prawym przyciskiem myszy, został eksmitowany. Kursor zrobił się bardziej intuicyjny - nie można już np. przez pomyłkę kropnąć jakiegось przyjaźnie nastawionego do nas cywila, bo kursor nie zamieni się na nim w celownik (choć jeżeli bardzo się uprzesz, to da się coś zrobić). W końcu poprawiono też procedurę wymiany towarów - mamy klawiaturkę, na której wpisujemy ilość towaru, który chcemy wymienić.

Miłośnicy serii, jeżeli tylko przeboleją zmniejszenie wątku przygodowego na rzecz akcji, z pewnością będą czuli się usatysfakcjonowani. Wielbiciele Jagged Alliance też znajdą tu coś dla siebie. Ci, którym Fallout nie przypadł do gustu z powodu podziału na tury, mają teraz okazję również znaleźć coś dla siebie. Nic, tylko dealektować się i oczekiwać, jakież to niespodzianki przyniesie nam przyszłość, a w niej m.in. Fallout 3 (kiedyś, ach kiedyś...).

PS W Polsce Fallout ukaże się naturalnie po polsku...

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Interplay
CD-Projekt | tel. (022) 519 69 00

Internet:
www.interplay.com/falloutbos

Wymagania:
P2-266, 64 MB RAM, Win 9x, DirectX

Akcelerator:
nie trzeba

Plusy:

- świetna grafika
- bardzo dobra grywalność
- większy realizm wielu sylusci
- klimat
- walka w turach lub realtime - co kto lubi

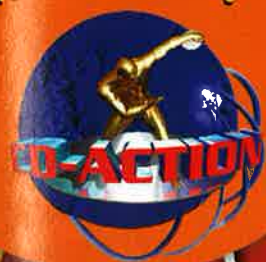
Minusy:

- różne drobne niedopracowania...
- ...np. pudlowanie z odległości nieswieżego oddechu
- miłośnicy F1 i F2 mogą czuć się początkowo nieco dezorientowani

Ocena:
9

Demna na CD 03/2001

ŚPIESZ SIĘ!
Zabawa trwa tylko
do końca maja!



Konkurs Alicji w Krainie Czarów



Aby wziąć udział w konkursie skorzystaj z dowolnej opeji.

I. Pytania konkursowe:

1. Kto jest autorem powieści zatytułowanej „Alicja w Krainie Czarów”?
2. Kto użyczył głosu Alicji w grze?
3. W jaki sposób Alicja dostała się do Krainy Czarów?

II. Przedstaw dowolną techniką tytułową Krainę Czarów.



W roli Alicji

Wśród wszystkich prawidłowych odpowiedzi oraz nadesłanych prac rozlosujemy:

- 10 gier „Alicja w Krainie Czarów”
- 10 gier „Kapitan Pazur”
- 10 gier „Silkolene Honda Motocross GP”
- 10 oryginalnych koszulek



Prace oraz odpowiedzi prosimy kierować na adres: Techland, ul. Żółkiewskiego 3, 63-400 Ostrów Wlkp. Z dopiskiem - „ALICJA”



ALICJA W KRAINIE CZARÓW
Twórcy tej gry skorzystali z całego bogactwa możliwości multimedialnych, aby ukazać dzieciom całą magię słynnej bajki Lewisa Carrolla. Biorąc udział w przygodach dziecka pomagamy Alicji stawić czoła wyzwaniom. To dziecko jest bohaterem w tej grze! W roli Alicji Katarzyna Bujakiewicz!



KAPITAN PAZUR
Czadowy kucur w roli zwirowanego pirata! Zakrecona platformówka, której nie oprze się prawdziwy łowca skarbow. Cofnij się w czasie by przeżyć niesamowite przygody w świecie piratów!



SILKOLENE HONDA MOTOCROSS GP
Najbardziej realistyczny świat motocrossu. Gwarantujemy Ci zabawę, jakiej do tej pory nie doświadczyłeś w żadnej innej grze lego typu. Niesamowite wyczyny, akrobacje w powietrzu oraz karkołomne skoki podniosą Twój poziom adrenaliny do maksimum. Ostro rywalizuj na torze powoli. Że nie ma miejsca na litość. Przekreśl manelkę do oporu i grzej jak najszybciej w stronę meczy!

ORIGINALNA KOSZULKA



Wylączna dystrybucja
oraz polska wersja językowa

Więcej informacji na stronie:
www.techland.com.pl

INFOLINIA:
tel. 062 73 72 746

Cabela's
4x4
OFF-ROAD ADVENTURE
© 2001 ACTIVISION VALUE PUBLISHING, INC.

Każdy duży chłopiec marzy o samochodzie. Jedni o wyścigowych bolidach z konikiem na masce, inni o potworach z silnikami o pojemności 8 litrów rodem z USA. Jest jednak trzecia grupa marzycieli, którzy nad wszystko kochają samochody terenowe. I właśnie do tej grupy odbiorców skierowana jest najnowsza gra wydana przez Activision, pod tytułem Cabela's Off Road Adventure.

Mycroft

4x4 Off-Road Adventure

Zyskamy niepowtarzalną szansę przetestowania całej gamy pojazdów terenowych - od "podbajerowanych" landroverów miejskich, po prawdziwie twarde, choć o wiele skromniej wyglądające krawężniki pustyni. Silniki V8, V6, sprężarki, zawieszania, na których można rozbić słonia... to wszystko zaofiarować nam może ta gra.

Ale jaka naprawdę jest? Pierwszym aspektem, który od razu rzuca się w oczy, jest dość uboga liczba dostępnych tras. A raczej obszarów, po których możemy śmigać naszymi potworami. Liczba terenów nie przekracza dziesięciu, za to otrzymujemy bardzo zróżnicowane środowiska - pustynię, skutą lodem Alaskę, kamienne stepy czy też bagniste mokradła. Na każdy z tych terenów nasz ukochany wóz musi zostać inaczej skonfigurowany - inne zawieszenie, przełożenia skrzyni biegów czy choćby inne opony. O wszystkim musimy myśleć z góry, bo w trakcie zadania jedna fatalna pomyłka może kosztować nas nowe auto.

Jak to w grach samochodowych bywa, będziemy mieli do czynienia z taktyką kija i marchewki. Każde wykonane zadanie będzie dawać nam dostęp do nowych, lepszych typów samochodów i osprzętu. Początkowo mamy dostęp do ośmiu, może dziesięciu aut, a wraz z kolejnymi zwycięstwami dochodzą nowe. Po pewnym czasie będziemy mogli zasiąść za kierownicą hummera, mercedesa, landroverów, znanych nam z wielu filmów przyrodniczych, czy też jeepów - do jazdy po płaskich pustyni. Również zadania, jakie przyjdzie nam wykonać, a raczej wyjeździć, są całkiem ciekawe. Podczas nieustających zmagania z matką naturą znajdują się misje ratunkowe, odnajdywanie zaginionych, jazda na czas, precyzyjne manewrowanie, testy wytrzymałościowe... Dzięki tej grze w pełni zdałem sobie sprawę z możliwości, jakie mają wozy terenowe. A wyższość tych "brzydkich" nad "podbajerowanymi" można zauważyć już na początku. Na w miarę płaskim terenie wszystkie wersje City i Cruise sprawują się całkiem nieźle, ale gdy na drodze staną nam strome wzniesienia, bagna czy lodowe pustynie to najlepszym przyjacielem kierowcy staną się kanciaste wozy, w których nikt nie szpanuje na ulicach.

W sumie - ze dwa tuziny dostępnych maszyn to prawdziwie królewski garaż.

Od strony merytorycznej gra prezentuje się całkiem przyzwoicie, choć marki samochodów możemy poznać tylko po sylwetce - w grze nie uswiadczymy nawet jednej oryginalnej nazwy. Po prostu Activision nie ma licencji na używanie nazw Mercedes, Landrover czy GMC. Nie jest to jedyne, o co można się borykać na twórców gry. Muszę przyznać, że po grze spodziewałem się lepszej grafiki. Choć to może tylko moje wymagania... Brakuje jednego istotnego elementu graficznego - KOKPITU SAMOCHODU!!! Albo ja jestem ślepy i w grze nie widziałem deski rozdzielczej, albo po prostu jej nie ma! Przy wszystkich całkiem fajnych rzeczach, jakie oferuje gra, brak widoku zza deski rozdzielczej jest w dzisiejszych czasach nie do pomyślenia. Mamy

widoki zza samochodu, z boku, z oddali, zza koła, a nawet spod auta - najbardziej podstawowej opcji jednak brak. Co do reszty obrazu, można przycisnąć się do kolorystyki niektórych obiektów czy też panującej wokół pustki (choć ze względu na bezdroża można to jeszcze zrozumieć). Ale spotkanie pośrodku Alaski szybów wiertniczych w kolorze wściekłego różowego wbiło mnie w fotel ze zdumienia. Daltonistą nie jestem, zapewniam.

Gra nie jest też perfekcyjna, jeśli chodzi o gameplay. Wszystkie zadania są ciekawe i zajmujące - ale tylko na początku. Po pewnym czasie gra zaczyna się nudzić, a kolejne etapy zbyt przypominają to, co już zdążyliśmy obejrzeć. Zmieniają się tylko wozy i warunki atmosferyczne. Jak na grę traktującą o samochodach, to stanowczo za mało. Brak rozbudowanego trybu wyścigowego czy też opcji gry sieciowej odbiera jej wiele uroku i, niestety, grywalności. A naprawdę ciekawym wyścigiem byłoby spotkanie kilku potężnych landroverów - bez reguł, bez ustalonej trasy, a z wyznaczonym tylko punktem docelowym. Rozmarzyłem się...

Cieszy duża liczba opcji dostępnych w trakcie gry - mnogość klawiszy używanych do sterowania naszym wozem jest na początku dość kłopotliwa, jednak już po dziesięciu minutach można doskonale zapoznać się z odpowiednimi kombinacjami.

Wróćmy jednak do rzeczy wartych pochwały. Z graficznych udogodnień, jakie oferuje nam gra, należy wyróżnić możliwość zmiany warunków pogodowych - od słonecznej i bezwietrznej letniej pogody, po burzę z gradobiciem w listopadzie - wszystko jest możliwe. By zwiększyć realizm, wprowadzono podział na pory dnia, pory roku i warunki pogodowe. Zamiast śnieżna na życzenie to jedna z całego wachlarza opcji dostępnych w ustawieniach. Nie ma to jak ciemna wiosenna noc, z lekką mgiełką i świecącym słodko księżycem... A dla pełni romantyzmu ryk ośmiolitrowego silnika V8 na wysokich obrotach... Tak samo dobrze i z polotem prezentuje się warstwa dźwiękowa gry. Ostre kawałki zostały doskonale dopasowane do poszczególnych tras i świetnie uzupełniają wrażenia z gry. Natomiast warstwa dźwiękowa, a w szczególności dźwięki, jakie wydają nasze terenówki, to standard, choć nie symfonia. Po prostu wszystkie silniki są zbyt podobne w brzmieniu i brak im nieco realizmu. Ale to nie Need for Speed 5, gdzie dźwięki silnika zgrywało z każdego modelu samochodu oddzielnie...

To, co oferuje nam Cabela's Off Road Adventure, jest porcją solidnej, choć nie pozbawionej wad rozrywki.

Ocena:
6+

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
Activision ValueDystrybutor:
Activision

www.activision.com

Wymagania:

P2 64 MB RAM, Win 9x, DirectX

Akcelerator:

wymagany

Plusy:

- pomysły
- niezła początkowa grywalność
- ogólne wrażenia

Minusy:

- brak deski rozdzielczej
- szybko się nudzi
- trochę namieszane sterowanie

Cabela's 4x4
OFF-ROAD
ADVENTURE

Cabela's

4x4 Off-Road Adventure

CREDIT
40REST
00LEVEL
000TIME LEFT
00 00

HISCORE

00000480

00



Wielce Szanowni Państwo! Jesteście świadkami największej rewolucji w grach komputerowych od czasów klonu PacMan'a!!! Cieszcie się i radujcie, albowiem nadeszła nowa gra Passage 3! Właściciele sklepów! Półki swoje odkurcie, gdyż kurz wasz niegodnym jest stykać się z najnowszym arcydziełem komputerowej rozrywki! Pokłońcie się i hołd złożcie!

Qnik

Spójrzcie na tę grę! Czyż nie jest piękna? Czy można przejść obok niej obojętnie, minąć ją, nie zauważywszy? (Lepiej nie odpowiadać, o ile wam życie mifeł) Nie, nie da się! Autorzy tego cudu wzięli sobie niewątpliwie do serca "Fortepian Chopina" i inne dzieła C. K. Norwida, które świadczyły często o tym, że wszystko, co proste i przejrzyste, jest zarazem doskonałe. Tę ideę widać na każdym kroku, na każdym screenie gry.

No właśnie, spójrzcie tylko na te plansze! Prawda, że śliczne? A jeszcze, gdy powiem, że macie do wyboru osiem tematów graficznych, to od razu pewnie pobiegniecie pod sklep i tekstu nie skończycie czytać, więc się na razie wstrzymam. Zasady gry nie są nazbyt skomplikowane, powiedzianym, że są wręcz tak proste, że już o prostsze byłoby trudno. Kilka słów na ten temat. Jeśli bym musiał do czegoś porównać Passage 3 to wbrew wygładowi świadczącemu, że będzie to klon windowsowego pasjansa z obsługą D3D, wymienilibym domino skrzyżowane z grą "kuku" plus spora dawka Tetrisa. Na planszy należy umieścić obok siebie płytki tego samego koloru bądź przedstawiające ten sam temat. Jeśli komuś zdarzy się pomyłka (errare tumanum est) i będzie chciał postawić płytkę w miejscu, w którym ta nie powinna się znaleźć, odliczy mu się jeden kredyt. Jeśli zaś ktoś stwierdzi, że płytki nijak nie da się z niczym zestawiać, może nacisnąć prawy przycisk myszy i modlić się, żeby płytka rzeczywiście nigdzie nie pasowała. W przeciwnym razie stanie się rzecz straszna, gdyż gra zabierze mu całe trzy kredyty! Co za emocje, proszę państwa, co za emocje! Czasem również pojawiają się płytki szare, które niemal jak jokery w kartach mogą być położone obok każdego koloru i figury. Takich pomniejszych zasad w grze jest jeszcze ogrom... no dobrze, aż trzy, ale nie ma się na ten temat co rozpisywać, lepiej od razu przejść do trybów rozrywki! A coście myśleli, że będzie tylko jeden?! Niedoczekanie!

Zanim jednak o tym napiszę, wróć na chwilę do wcześniejszego tematu. Jak już wspominałem, motywów graficznych w grze jest osiem, z czego można wymienić astronomię, antyk, zamki, restauracje etc. Wraz ze zmianą planszy, na której będziemy grać, zmieniają się przyciski, które będzie nam dane układać na niej. Autorzy wpadli na niesamowity pomysł, który, jak myślę, spowoduje wzrost popularności P3 (nie mylić z produktem Intel'a) o 1/3 gracza w skali Polski i wydłuży czas, który będzie można spędzić przed komputerem, nie nudząc się jednocześnie, i to aż do dwóch minut. Uwaga (chwilna napięcia)... Tak! Można mieszać plansze z przyciskami! Czyż to nie cudowne? Będziemy mogli układać kloki znaków zodiaku na planszy z restauracją! Prawda, że to niewiarygodne i nowatorskie rozwiązanie?



Dystrybutorzy mówią, że w grze występują aż 24 warianty rozrywki. Długo ich szukałem w podręczniku użytkownika i nijak nie mogłem znaleźć! No, chyba że zdaniem autorów te cztery tryby pomnożone przez trzy stopnie trudności dadzą 24 (ja tam się na matematyce nie znam, ale im bardziej liczę, tym bardziej wychodzi mi 12). Bo raczej nie dodali do tego zmian w grafice, a w takim przypadku w grze jest 4*3*8*8=768 różnych kombinacji! Czy mi się wydaje, czy mamy

PASSAGE

do czynienia z jedną z najbardziej złożonych gier logicznych w historii? Aha, jeśli jednak wziąć pod uwagę smutną rzeczywistość z podręcznika (ale kto by się tam tym przejmował, gdy takie ładne obliczenia mi wyszły!), to trybów (które, widać, są czym innym niż warianty) jest tylko cztery: klasyczny, budujący, pusty i kontynuujący (moje tłumaczenie, gdyż autorzy pomimo pełnej lokalizacji gry nie zechcieli zmienić nazw trybów), na których opis nie będę marnował ani miejsca w piśmie, ani cennego czasu czytelników. Kto będzie chciał, przekaże sam.



Podczas gry "pomagać" nam będzie miły kobiecy głos, tak zapowiadali autorzy. Niestety, ten miły kobiecy głos odzywa się tylko wtedy, gdy popełnimy błąd, i niezwykle uprzejmie informuje nas, ile to kredytów właśnie straciliśmy. Nie wiem też, czy to tylko ja odniosłem takie wrażenie, ale ten głos tej pani wydaje mi się jakiś złośliwie arogancki, niemal słychać w nim satysfakcję z odejmowania graczowi kolejnych kredytów...

Jest jednak w tej grze coś, co zdecydowanie odstaje od reszty: muzyka. Zmienia się zależnie od tego, jaki wariant graficzny wybierzemy. Mnie najbardziej przypadł do gustu ten świąteczny. Mimo że muzyka jest w miarę (co ma taką zaletę, że można ją odtworzyć poza grą - polecam!), prezentuje naprawdę dobry poziom i niekiedy zaskakuje. W moim ulubionym, bożonarodzeniowym temacie usłyszeć można nie tylko banalną "Cichą noc" czy "Pada śnieg", ale i również "Rudolf, czerwonoosny renifer" czy "We wish you a merry Christmas". Za całą muzykę daję sporego (w porównaniu do reszty gry) plusa. Ostatnią rzeczą, o której chcę napisać, są wymagania sprzętowe. Już podczas instalacji trzeba podać prędkość procesora, gdyż - uwaga - aby w pełni cieszyć się grą, należy mieć przynajmniej 266 MHz! Nie komentuję.

Na koniec chciałbym tylko polecić wam pewną grę, niewątpliwie podobną do Passage 3. Jest to darmowa (freeware) gra o nazwie "Kulki", która pojawiła się na CoverCD z CDA w 1996 roku. Według mnie - pomimo prostej grafiki i kilku lat - jest ona o wiele bardziej grywalna od Passage 3. Co pozostawiam autorom gry do przemyślenia. □

Ocena:
4+

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Gekko Software

Dystrybutor:

Topware Poland

tel. (033) 8130316

Internet:

http://www.topware.pl/

http://www.gekkosoft.com/

Wymagania:

Pentium 150, karta z MB

Akcelerator:

nie obsługuje

Plusy:

- 768 gier w jednym! :)
- zróżnicowane tematy muzyczne

Minusy:

- nudzi
- wymagania sprzętowe
- prostactwo rozrywki
- "Kulki" są darmowe, a niepomnie bardziej grywalne



BLADETM OF DARKNESS

Połączenie widoku z trzeciej osoby z klimatami fantasy nie jest już obecnie niczym odkrywczym - ba, ledwie parę miesięcy temu byliśmy świadkami premiery Rune - a i tak przybycia Miecza Ciemności pominąć nie sposób. Za wiele w nim bowiem dobrego, by przejść obojętnie, szczególnie gdy kogoś bezpośrednia walka tudzież literki RPG przyprawiają o szybsze bicie serca. Nie da się ukryć, że połączenie to udało się ludziom z Rebel Act nad wyraz dobrze, a gra jako całość po prostu nie może się nie podobać!

StrangeOne

Zanim jednak rozpocznę peany na jej cześć, należy się wam jedno małe wyjaśnienie. Odnosnie literki RPG. Otóż w przypadku Severance podobieństwo do gier fabularnych ogranicza się właściwie do zdobywania punktów doświadczenia i związanych z nimi poziomów doświadczenia. O jakimś swobodnym wyborze questów czy rozbudowanych dialogach lepiej zapomnieć, a już w ogóle super byłoby tej kwestii w ogóle nie podnosić. Podstawą w tej grze jest bowiem walka, walka i jeszcze raz walka - co najwyżej przeplatana od czasu do czasu małutkimi zadaniami wymagającymi zręcznych palców, pewnej myszki i nie ślizgającej się podkładki. Cała zaś reszta zredukowana została do roli tła - owszem, przyznać należy, że jest to tło co najmniej dobre, ale jednak tylko tło. To zaś powiedziawszy, można się z czystym sumieniem zabrać za to, co w Blade of Darkness najważniejsze.

Walka w Severance bazuje na paru bardzo ciekawych

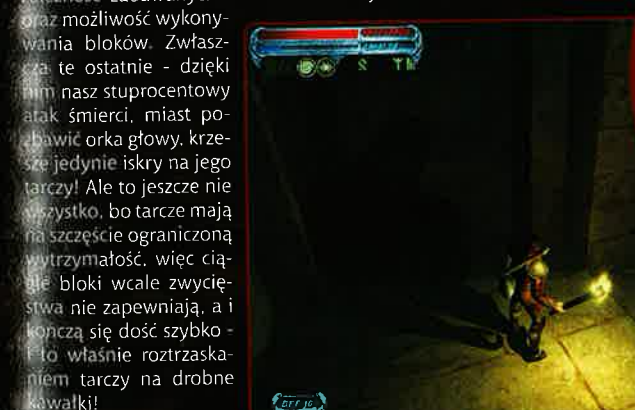
założeń, z których najważniejszy jest podział na dwa sposoby poruszania się: normalny i bojowy. Co to daje? Ano całkiem sporo. Tryb normalny jest po prostu normalny - można w nim swobodnie biegać, skakać, skradąć się i obracać, czyli niczym specjalnym się praktycznie nie wyróżnia (może poza brakiem strafe'owania, ale w czasie chodzenia nie jest ono potrzebne). Dodatkowo otrzymujemy w nim jeszcze mniejsze obrażenia od upadków z wysokości. A co oznacza zatem sposób "bojowy"? Coż, sprawy mają się w nim po prostu troszeczkę inaczej... Przede wszystkim nie mamy w nim pełnej swobody ruchów: nasz bohater cały czas zwraca się frontem w kierunku wybranego przez nas wroga (można też zdać się na wybór automatyczny), a klawisze kierunkowe odpowiadają w tym trybie za poruszanie się względem przeciwnika, przez co ciężko przejść, na przykład, przez drzwi, ale za to walka staje się dużo prostsza. Skracanie dystansu, odskakiwanie czy okrą-



żanie wrogów nie wymaga bowiem od nas ciego operowania myszą, a do sprawnego poruszania się po polu walki wystarczą same klawisze kierunkowe. Nawet obroty, podpięte pod klawisze prawo-lewo w normalnym trybie (swoją drogą, ciekawe, po co one komu, skoro jest mysz???)

w czasie walki zmieniają się w klawisze strafe'owania. A że oznacza to - ni mniej, ni więcej - okrążanie przeciwnika, więc zamiast tracić czas na koordynację myszowo-klawiszową, można się w miarę spokojnie zająć taktyką.

Właśnie, taktyką! Bez niej nie ma bowiem nawet co o wygranej marzyć! Bojście na żywioł kończy się bardzo szybko i bardzo boleśnie. A wcztywanie gry trwa tu długo, bardzo długo... W każdym razie na pewno za długo! Nie wspominając już o tym, że liczba save'ów wpływa na ocenę naszej gry - szczegół, ale dla niektórych istotny. Wszystkiemu zaś winne są całkiem spore umiejętności bojowe wrogów, duży repertuar ciosów, zależność zadawanych obrażeń od miejsca, w które trafimy wroga,



oraz możliwość wykonywania bloków. Zwłaszcza te ostatnie - dzięki nim nasz stuprocentowy atak śmierci, miast pozbawić orka głowy, krzesze jedynie iskry na jego tarczy! Ale to jeszcze nie wszystko, bo tarcze mają na szczęście ograniczoną wytrzymałość, więc ciągłe bloki wcale zwycięstwa nie zapewniają, a i kończą się dość szybko - to właśnie roztrzaskaniem tarczy na drobne kawałki!

Blokować można zresztą nie tylko tarczami, ale i niektórymi broniąmi - np. drzewcowymi tudzież oburęcznymi (co jest o tyle istotne, że tarcza - ani w przypadku amazonki, ani barbarzyńcy - do standardowego wyposażenia nie należy...). Tyle tylko, że w ich przypadku blokowanie bronią trwa jedynie parę sekund (trzeba się więc wyka-

zać odpowiednio dobrym refleksem), a tarczą można się zastawiać aż do jej zniszczenia. To jednak nie koniec różnic, bo w przypadku tarczy można jeszcze bez problemu atakować, zaś po zniszczeniu swego jedynego miecza pozostają już tylko pięści (chyba że mamy jeszcze coś w zapasie - bo przenosić możemy na raz parę broni - lub też w pobliżu znaleźć można coś na broń nadającego - ale o improwizowaniu będzie jeszcze nieco dalej), którymi walczyć wprawdzie można, ale za rezultaty nikt - a już na pewno nie ja - ręczyć nie będzie.

Obrona pasywna obroną pasywną, ale i tak w większości wypadków najlepszą obroną jest atak - nie inaczej jest i w Blade of Darkness. Na pokaznym repertuarze śmiertelności żelastwa (i "drewniastwa", do dyspozycji jest bowiem parę grup uzbrojenia - w sumie ponad 100 jego typów - ale poszczególne postacie specjalizują się jedynie w części z nich, a walka pozostałymi jest wysoce nieefektywna) nasze możliwości wcale się nie wyczerpują. A to dlatego, że walka nie polega tu jedynie na jak najszybszym naciśnięciu lewego przycisku myszy. Ba, takie postępowanie jest wręcz najszybszą drogą do przegranej! Tak się bowiem składa, że w Blade of Darkness wprowadzono wskaźnik zmęczenia naszego bohatera, a że najwyższy on na początku nie jest, bardzo skutecznie ogranicza częstotliwość uderzeń. Jeśli o tym prostym fakcie zapomnimy,

serwuje się nam karnie parę sekund głębokich wdechów, i to z opuszczonym orężem, przez co stajemy się z siejącego postrach woją nieruchomym manekinem, którego każdy może bezkarnie lać! Na szczęście te same ograniczenia obowiązują również naszych wrogów, dzięki czemu nie jesteśmy traktowani jakimś nieskładnym gradobiciem, a pojedynki wyglądają jak na pojedynki przystało.

Odpowiadają za to jednak nie tylko bloki i ograniczona wytrzymałość - równie ważny jest bowiem pokazny repertuar cio-

sów. Jak na porządną bijatykę przystało, w Severance mamy do dyspozycji pięć podstawowych ataków (lewy przycisk myszy plus



ewentualnie jeden z klawiszy kierunkowych) oraz po-
kajną liczbę combosów, które wymagają już znacz-
nie większej sprawności manu-
alnej. Na szczęście nie trzeba trzymać

wszystkich klawiszowych kombinacji w swojej głowie, gdyż można je w każdym momencie zobaczyć na ekranie - wystarczy wcisnąć F1.

W sumie walka wręcz została tu rozwiązana niemalże po mistrzowsku (na upartego można by się przyczepić na przykład do słabości tarcz, ale ma to także i swój urok, polegający na wymuszaniu ataków). W dodatku nie można wskazać najważniejszego jej składnika - równie istotne są w niej bowiem



Postacie

Rycerze

Obrórcy sprawiedliwości, prawdy i porządku. Ich zakon jest ucieleśnieniem władzy Imperatora, Ziemskiego Sługi Bogów, a siła jego członków ma swe korzenie w prawości - i zdobycach cywilizacji. To im miasta zawdzięczają swe mury, a szlaki handlowe chroniące je fortece. To im zawdzięczają swe istnienie starożytne królestwa, oni zjednoczyli pomniejszych księstw pod władzą jednego władcy, Naram-Sina, to dzięki nim Lagash stał się centrum znanego świata.

Ich siła w walce bierze się jednak nie tylko ze znajomości wojennego rzemiosła i wytrwałości w dążeniu do celu - bracia zakonu mają bowiem do swej dyspozycji także śmiertelny oręż, ciężkie tarcze i wspaniałe zbroje, a ich ulubionym ekwipunkiem to jednoręczne miecze lub maczugi w jednej ręce, a tarcze w drugiej.

Barbarzyńcy

Powszechnie podziwiani za swoją odwagę, krzepę i nieustraszoną w walce, zamieszkujący wielkie stepy nomadzi są bardzo groźnymi wojownikami. W zamierzonych czasach lud Irkanis podzielony był na wiele plemion. Najbardziej cywilizowane z nich, będące sprzymierzeńcami Imperium, rozbiły swe oboje wewnątrz jego granic, na porośniętych trawami wyżynach Dasht-e Kavir i Dasht-e Lut.

Jest to bardzo dumny i niezależny lud. Nikomu nie oddają hołdu, nikogo nie uważają za swojego suwerena. Respektują jedynie siłę i starożytną wiedzę swych szamanów. Ich ulubione narzędzia pracy to ciężkie, dwuręczne miecze i topory - tarcz ani zbroi nie uznają.

Amazonki

Na granicach królestw centralnych świat się nie kończy, a ledwie zaczyna. Księstwa, wolne miasta, osady - wszędzie tam spotkać można ludzi - choć nie tylko ich. Pozbawieni brzemienia historii, dawnych wojen i walki o władzę, żyją, walczą i rozwijają swe siedliska zgodnie ze swoją własną

wolną wolą. Ona to pchała ich również ku podróżom w nieznaną, dzięki niej natknęli się na dawno zapomniane kraje, odkryli miejsca kultu bogów z dala od centrum świata, gdzie to według legend przechadzali się oni w czasie Złotego Wieku.

Wychodzący się z tamtych terenów poszukiwacze przygód cały czas przemierzają świat w celu odkrycia nowych skarbów i zapomnianych legend. Są twardymi, doświadczonymi i zahartowanymi w bojach wojownikami, zwinnymi, zdecydowanymi i niezwykle śmiałymi. Ku centrum świata ciągną ich skarby starego Imperium i otaczające je legendy, stąd też widok obcych z łukami na plecach i dzidami (czy inną bronią drzewcową), poruszających się po starych traktach czy przepływających ruiny, nie jest niczym dziwnym.

Krasnoludy

Klasy krasnoludów od zarania dziejów zamieszkiwały wielkie, wykute w skałach podziemne miasta. Ich życie upływało na poszukiwaniu metali i szlachetnych kamieni, przekuwaniu ich w narzędzia i broń, a także spisaniu swych dzieł w grubych tomach, piętrzących się aż po sklepienia podziemnych bibliotek. Ciężki acz spokojny styl życia sprawił, że krasnoludy są bardzo krzepkimi, choć pokojowo nastawionymi istotami, przyzwyczajonymi do oddawania się swojej pracy bez oglądania się na świat na powierzchni. Tylko niewielu z nich zajmuje się handlem, poszukiwaniem nowych złóż czy przenoszeniem wiadomości pomiędzy rozsianymi po świecie miastami. Jednak to dzięki nim do krasnoludzkiej starszyny docierają wiadomości o wydarzeniach w świecie ludzi, a wojowie z toporami w jednej ręce, a tarczami w drugiej nie odeszli jeszcze w zapomnienie.

bloki, co operowanie dystansem, sprawne przeprowadzenie ataku, jak i wybór broni. Ale tak właśnie powinno przecież być, i chwala twórcom za przeniesienie tych prawd na ekran komputera!

Ale i to jeszcze tematu walki nie wyczerpuje. Do omówienia ciągle pozostają bowiem łuki oraz wszelakiego rodzaju bronię improwizowane. Co to są broni improwizowane? Ano choćby stołek, pochodnia czy odcięta jakieś biednemu orkowi kończyzna - wszystko to możemy wziąć w swe łapska i użyć do okładania wrogów! Fakt, nie



jest to może zbyt skuteczne, ale można tymi przedmiotami także rzucać, co czasami bardzo się przydaje! Zwłaszcza gdy trzeba rozprawić się z jakąś pułapką, bo do takiego czegoś dobrej broni po prostu szkoda.

Z łukami sprawy mają się już dużo normalniej - ot, bierzemy w jedną rękę łuk, w drugą kołczan ze strzałami (tak się to przynajmniej ma od strony klawiszowo-technicznej, bo rzecz jasna w czasie samego strzelania kołczanu już w ręce nie trzymamy!) i hajda! Chociaż może nie tak szybko, bo o automatycznym celowaniu czy choćby celowniku trzeba tu zapomnieć - jak realizm! Do celowania wykorzystuje się bowiem w Blade of Darkness ułożenie własnej ręki (w trakcie "łukowania" widok zmienia się na FPP), a wysokość określa się na oko - czyli tak, jak to musiał robić na przykład Robin z głową nakrytą Hoodem, zamieszkujący pewną angielską puszcę. Z początku jest to wprawdzie dość trudne, ale można się przyzwyczaić, i po pewnym czasie nie zwraca się już na to uwagi.

Nieco gorzej niż z celowaniem jest



natomiast ze strzałami. Na raz w kołczanie można ich bowiem mieć jedynie dziesięć, a to za wiele nie jest. Zwłaszcza w trakcie nauki... Na szczęście strzały są tu wielokrotnego użytku -



ku, więc jeśli tylko uda się nam do trupa dojść, swoje pociski odzyskamy. Można je zresztą zdobywać w bardziej bolesny sposób - wystawiając się na ogień wrażliwych łuczników. Nie muszą nas zresztą wcale trafić (a nawet z oczywistych względów nie powinni!), wystarczy że będą w naszym kierunku strzelali, a my sobie ich (byłą) własność później spokojnie pozbiemy.

Mając już w miarę dokładnie opisany pierwszy plan gry, pora napisać co nieco o jego tle: fabule, grafice, dźwiękach czy opcjach gry w Sieci. A że o początkach traktuje historia, zatem od niej też zaczniemy. Cóż, ratowanie świata przed jakimś tajemniczym złem to w RPG-ach wszelkiej maści standard. Severance się zaś z niego nie wyłamuje - choć o tyle miło to rozwiązano, że właściwie żadna z czterech postaci nie ma na początku pojęcia, w co się pakuje. No właśnie - trzeba wam bowiem wiedzieć, że każda z nich zaczyna grę w zupełnie innym miejscu i do celu dąży w odmienny sposób! Dzięki temu w pudełku dostajemy niemal cztery różne gry - bohaterowie przecież preferują inne uzbrojenie, a co za tym idzie i inaczej się nimi walczą! Ostatecznie jednak i tak spotykamy się z jakimś wielkim Złym, co to zaczyna za bardzo na świecie mieszać - ale tym akurat nie należy sobie zbyt głowy zaprzątać, bo fabuła zbyt porywająca (ani zbyt ważna) tu nie jest, choć w roli tła sprawdza się całkiem nieźle. No, może poza historią świata, która jest taka jakaś dżetowa (oj, i to bardzo, więc pozwolę jej sobie tu nie przytaczać)... Na szczęście nie każdemu przyjdzie ochota na jej czytanie, bo i też wymaga to na przykład wyprawy na stronę twórców. W innych widzimy zaś jedynie jakiś tajemniczy, krwawiący miecz, co jeszcze w toku podobnych historii spokojnie ujdzie.

Znacznie lepiej ma się natomiast sprawa oprawy graficzno-dźwiękowej. Pod tym względem mamy bowiem do czynienia z tytułem bardzo, ale to BARDZO dobrym. Wystarczy się choćby przypatrzeć odliczom w wodzie czy perfekcyjnej grze cieni. Zwłaszcza te ostatnie są po prostu powalające - wystarczy zdobyć zapaloną pochodnię, by chodzenie po ciemnych podziemiach nabrało nieznanego do tej pory wymiaru! Wiecie, jak to jest: słabe migoczące światło, zjawy na ciemnych murach, wielkie cienie z przodu i mrozące krew w żyłach odgłosy - ech, pod tym względem gra nie ma sobie równych! Szkoda jedynie, że niezbyt często twórcy z tych możliwości korzystali. Widac bardzo chcieli pokazać wszechstronność swego engine'u, przez co równie często bédziemy poruszali się po odkrytych terenach, co wewnątrz wszelkiej maści budowli - w grze nie ma z tym najmniejszych problemów, podobnie jak z taką, na przykład, mgłą czy kolorowymi światłami. A że jest to w końcu jedynie tło do walki - coż, jak dla mnie wygląda to po prostu bombowo! Także i w przypadku odgłosów nie ma się do czego przyczepić - a w każdym razie przez parę dni ciągłego grania nie mi jakoś specjalnie nie przeszkadzało, a i nastrój gry głośniki oddawały bez najmniejszych problemów.

Na tym jednak możliwości engine'u jeszcze się nie kończą. Całkiem sporo przedmiotów można bo-



wiem zwyczajnie zniszczyć, a niektóre z równie wielkim powodzeniem spalić. Poza tym przedmioty mają tu całkiem sprawnie uwzględnioną masę. Postacie zresztą też, a w dodatku można je pozbawiać kończyn. Sprawę krwi rozwiązano również bez zastrzeżeń - tryska całkiem nieźle, ale w granicach przyzwoitości (czytaj: realizmu), podobnie zresztą zachowują się jej kałuże. A jeśli dodać do tego, że na planszy nic nie znika (nawet buteleczki na mikstury: po wypiciu wyrzucamy pusty już pojemnik na ziemię, a on będzie leżał tam aż po koniec świata!) - coż, do wykonania niemal nie sposób się przyczepić! Owszem, od czasu do czasu pochodnia potrafi wejść w ścianę, a nogi w podłogę, ale nie jest to zjawisko nagminne - znacznie częściej spotyka się już iskry krzesane przy uderzeniach w ściany! Bo też i iskry lecą właściwie przy każdej takiej próbie...

Mniej ochów i achów jest jedynie przy ocenie gry w Sieci. Owszem, jest to możliwe, ale w chwili obecnej tylko na zasadzie areny. Czyli wybieramy sobie postać, ustalamy jej poziom i hajda do walki. Niby do pokazania, kto jest najlepszy, w zupełności to wystarczy, ale przydałoby się wspólne przechodzenie gry, a tego niestety zabrakło.

Ostateczna ocena jest jednak jak najbardziej pozytywna. Nie jest to może gra przełomowa, bo wcześniej było choćby Rune czy Die by the

Sword, ale wykonano ją na tyle solidnie, z tak bardzo wciągającą walką (po dojsciu do wprawy, rzecz jasna), że niżej niż dziewięć punktów dostać ona po prostu nie może! Byłaby to dla niej wielka niesprawiedliwość, bo, zapewniam was, lepszej gry tego typu w chwili obecnej nie uświadczycie. Nawet Rune, przynajmniej dla mnie, musi jej miejsca ustąpić, a to oznacza tylko jedno - Blade of Darkness po prostu trzeba mieć!

Ocena:

9

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
Rebel Act
Dystrybutor:
CD Projekt, tel. (022) 519 69 00
Internet:
www.rebelact.net
Wymagania:
PII 400, 64 MB RAM,
akcelerator 8 MB
Akcelerator:
niezbędny

Plusy:
• cztery postacie
• cztery sposoby przejścia gry
• świetnie rozwiązana walka
• wiele typów broni
• o larczach nie wspominając
• duża różnorodność potworów
• wielkie mapy
• dobra grafika
• świetne efekty świetlne

Minusy:
• bardzo długi "load game"
• dość wysoki poziom trudności
• brak mapy

Demo na CD 01/2001

Gdyby porównać scenę tworzoną przez twórców gier komputerowych z nocnym niebem, na którym kilka gwiazd lśni najjaśniej, tak w plejadzie ludzi widoczni będą ci najlepsi. Znamienne, że większość graczy wymienia przy takiej okazji zawsze te same nazwiska: Carmack, Meier, Molyneux... Jednak, moim zdaniem, tylko jeden z nich zastępuje na miano prawdziwego baśniopisarza ery cyfrowej, ostatni z nich, Peter Molyneux - twórca Bullfrog, człowiek stojący za Populous, Magic Carpet, Dungeon Keeper...

Gem.ini

BLACK & WHITE

Motto:
"The name of the game is Black & White. And this will be the best f**king PC game anyone's ever seen..."

Peter Molyneux
(za oficjalną polską stroną B&W - <http://www.imgroup.com.pl/bw/>)

Kilka dni temu z tym właśnie człowiekiem dane mi było przeprowadzić rozmowę i, co równie ważne, spojrzeć na najnowsze osiągnięcie prowadzonego przezeń teamu (tym razem to Lionhead Studios) - Black & White. Co ciekawe, jakkolwiek wydawać by się mogło, że niczego więcej, jak spotkania oko w oko z tak uznanym tkaczem cyfrowych snów, gracz nie może sobie wymarzyć, to otwarły się przede mną wrota raju. Wierzę mi jednak - początkowo wcale nie zapaliłem się do tego pomysłu, więcej, zacząłem szukać kogoś, kto w moim przekonaniu nadałby się lepiej...

I nie było w tym nic ze złe udawanej skromności - ja po prostu nie przepadam za grami, które wymagają ode mnie roztaczania szeroko pojętej opieki nad małymi ludzikami - czy to będzie Populous, Settlers czy Knights and Merchants (nazwijcie to brakiem instynktu ojcowskiego, jeśli chcecie). Stronię też od roli głównodowodzącego, której wymagają zwykłe gry z rodziny real-time strategy, co, nawiasem mówiąc, przekłada się na osiągnięcia: wyłączając Dune 2 i Warcraft II, a ja zwykle nie byłem w stanie osiągać sukcesów w misjach dalszych niż piątą... Black & White zaś utrwalił się w mojej świadomości jako wariancja na temat tych właśnie dwu typów. Nietrudno



Black & White to coś zupełnie wyjątkowego, coś, co na długo zawładnie naszym wolnym czasem. Black & White jest grą, którą można po prostu oglądać, natomiast fakt, że dodatkowo możemy wpływać na wydarzenia, jest czymś najzupełniej cudownym!

w tej sytuacji zrozumieć, że Black & White nie stał się w moim przypadku tytułem zauważalnym natychmiast w natłoku innych, nie śledziłem też bez tchu wszelkich najdrobniejszych nawet doniesień o poczynionych postępach, wreszcie - wcale nie odczułem, że oto los wskazał mi palcem i zyskuje szansę, by stać się wybrańcem bogów. Dopiero na miejscu w Lionhead, gdy dane mi było wreszcie samodzielnie wejrzeć w istotę gry i pojąłem, jak wiele można stracić, nie zainteresowawszy się nią bliżej! Kończąc ten rozrastający się niepomnie

wstęp, wspomnę jedynie, by nie narażać się na zarzut gołostowności, że historia opowiadana w Black & White urzekła mnie do tego stopnia, że już po powrocie do kraju dosłownie wprosiłem się do siedziby polskiego wydawcy IM Group, by tam, na miejscu, nie bacząc na panujący wokół przedpremierowy chaos, raz jeszcze zanurzyć się w tym, paradoksalnie, nie czarno-białym, a bajecznie kolorowym świecie! Nie dziwię się jednak tą nagłą przemianą: taką właśnie magią obdarzone zostało...

BLACK AND WHITE

Snucie opowieści o tym cudownym tworze rozpocząć należy od odpowiedzi na pytanie, czymże w całej swej niezwykłości owo Black & White jest. Nie będzie to odpowiedź jednoznaczna, ponieważ tylko sami bogowie byłiby władni to uczynić. B&W to rzeczywiście coś z pogranicza real-time strategy,



adventure czy grupy simów, ale prócz tych głównych wątków wyraźnie zauważalne są w nim elementy zaczerpnięte wprost z gier beat'em up, a nawet... tamagotchi! Nie obawiajcie się jednak: nawet jeśli gdzieś w B&W przejawia się zafascynowanie jego twórców pomysłem wirtualnego zwierzątka czy - o zgrozo - Tekkena, to zostały one wyniesione do rangi sztuki! Nie można też nie zauważyć podobieństwa tematycznego do wcześniejszych dokonań Petera Molyneux - on sam przyznaje, że Black & White jest czymś w rodzaju młodszego brata Populouisa; naturalnie niepomnie bardziej złożonego, lecz... Świadomi tej ciągłości z poprzednimi dokonaniem Mra Molyneux skoncentrujmy się na samym B&W.

Niezwykłość Black & White ukazuje się na dobrą sprawę już w trakcie instalowania gry. Aby umilić czas oczekiwania, wyświetlany jest klip złożony z króciutkich scenek zaczerpniętych wprost z gry, m.in. walki pomiędzy chowańcami czy efektami wywoływanych cudów... Już w parę chwil później rozpoczyna się nasza własna opowieść. Zaczyna się prostym, stworzonym w oparciu o engine gry, jak zresztą wszystkie pozostałe w grze, filmem wprowadzającym. Nie do wiary wprost, jak wspaniały przedsmak tego, co już w momencie później staje się naszym udziałem, daje ten prosty film ukazujący moment "stania się" boga z towarzyszącą mu niezwykłą, ambientową i okraszoną chórkami oraz rytmem plemiennymi muzyką. Na dobrą sprawę trudno powiedzieć, co w nim jest tak nadzwyczajnego, jednak to właśnie w tym momencie po raz pierwszy odczułem, jak cudownym tworem jest Black & White.

Jak to się wszystko zaczyna? Spójrzcie, oto cudowna wyspa zwana Edenem. Lecz szczęście żyjących na niej ludzi okazuje się być bardzo nietrwałe: chłopek, który z rodzicami wybrał się na plażę, kierowany nierozumnym instynktem lub, być może, palcem losu wskazuje do wody, nie bacząc, że żerując w niej rekiny!... Rozgrywająca się tragedia i echo rozpaczliwego krzyku rodziców, których dziecko znalazło się w obliczu strasliwej śmierci i dotarło do miejsca, w którym spoczywają bogowie, przywołuje cię na ten świat!... Tak staje się...

BÓG

Tak, Black & White to opowieść, w której właśnie ty stajesz się bogiem... I tylko do ciebie należy decyzja, jakim bogiem będziesz i jak będziesz odnosić się do swych wyznawców, wreszcie, jak ma wyglądać świat, którym przyszło ci władać. A trzeba ci wiedzieć, że możesz zrobić wiele i na bardzo wiele sposobów. Ot, prosty przykład z wygłodniałym ogrem stojącym na straży

skarbu. Tylko od ciebie zależy, czy zechcesz go pokonać siłą, np. zrzucając nań głazy czy zmuszając swego chowańca do walki z nim, czy też zgodnie z podpowiedzią, jakiej on sam mimowolnie udziela - nakarmisz go i pozwolisz usnąć... Albo historia ze śpiewającymi żeglarzami, którzy zamierzają opuścić wyspę i proszą o pomoc w dostarczeniu drewna i żywności. Możesz, jeśli tylko zechcesz być bogiem dobrym, pomóc im lub dla odmiany - kierując się radą diabełka (opartą na logicznym wywodzie: "czemu masz im pomagać, skoro chcą cię opuścić?") - zniszczyć statek, a ich samych wrzucić do morza...

Cel gry nie sprowadza się jednak tylko do bycia bogiem samym w sobie - po pewnym czasie mogłoby to znużyć. Dlatego też jej głównym założeniem i sposobem, by osiągnąć w niej sukces, jest... zapoznanie się z całą opowieścią w niej historią! Nie jest to jednak łatwe - pomijając fakt, że niezbędne stanie się mądre zarządzanie Edenem (o nim nieco później), to już po kilku godzinach gry dowiesz się, że istnieją również inni bogowie, a co więcej, że jeden z nich obrał sobie za siedzibę twoją wyspę. Ponadto będzie on twoim całkowitym przeciwieństwem: jeśli ty jesteś bogiem dobrym, on będzie okrutnym. Jeśli ty będziesz bogiem znajdującym radość w sprawianiu innym cierpienia, on będzie kierował się w swoich czynach litością. Walka z nim, jak łatwo się domyślić, wypełniać będzie czas aż do samego końca gry...

Na szczęście, nie będziesz w jej trakcie zupełnie sam: w chwilę po twych narodzinach objawi się po raz pierwszy twoje rozdwójone...

SUMIENIE

Wtedy też dowiesz się, dlaczego Black & White nazwano właśnie w ten sposób. Sumienie bowiem to jednocześnie dwie osobowości: diabełek i aniołek, zły i dobry, yin i yang, czarny i biały... (kłuczowa kwestia brzmi w języku angielskim: "Greetings. We're your conscience: Good and Evil, Yin and Yang, Black and White"). Oni będą



twoimi doradcami i komentatorami twoich poczynąń. Naturalnie, kiedy jeden z nich będzie namawiał cię, żebyś postępował jak najlepiej, ten drugi będzie kusił cię do złego... Prawdopodobnie najważniejszą rzeczą jest jednak to, że to właśnie oni będą dawać ci do zrozumienia, kiedy postępujesz dobrze lub źle.

Oni też pomogą ci poczynić pierwsze kroki w grze, służąc radami, ucząc i przypominając. Wtedy też po raz pierwszy dane ci będzie docenić coś, co w takiej formie pojawia się po raz pierwszy...

INTERFEJS

Przypomnijcie sobie wszystkie obrazy z Black & White, które mieliście okazję dotąd oglądać i analizować - ukazywały po prostu świat bez najmniejszego nawet śladu interfejsu, prawda? Uwierzyć, to były sceny z gry...

Sam Peter przyznał, że jego wcześniejsze gry, z Dungeonem Keeperem na czele, były do-



słownie po brzegi wypełnione ikonami, paskami zdrowia, energii magicznej i podobnych elementów, których głównym celem było przypominać, że wciąż siedzimy przed monitorem we własnym domu... Tym razem jedynym widocznym przejawem interfejsu jest... niecodziennego kształtu kursor - ręka. Lewitująca, pozbawiona punktu podparcia, w pełni samodzielna ręka. Wydawać by się mogło, że ona sama nie jest w stanie stać się stabilnym pomostem pomiędzy tobą a grą. Tym wspanialsze jest jednak odkrycie, że w zupełności wystarcza do pełnej kontroli rozgrywki! Weźmy na przykład zmiany widoku, co, nawiasem mówiąc, nie jest rozwiązaniem zbyt nowatorskim: przesunięcie

poruszamy po planszy, jest jednak czymś zdecydowanie bardziej nadzwyczajnym: klikając lewym klawiszem myszy, dosłownie "zaczepiamy się" w określonym punkcie mapy, po czym, wciąż przytrzymując ten klawisz, przeciągamy się w wybrane miejsce! Drugim z klawiszy natomiast (prawym) uaktywniamy wszelkie możliwe akcje, np. chwytnymi (przytrzymanie klawisza sprawi np. zwiększenie ilości chwytanego zboża) lub wywołujemy akcje specjalne!

Tak, zdaje sobie sprawę, że powyższy opis może brzmieć cokolwiek enigmatycznie, jednak zapewniam - wcale nie trzeba szczegółowych instrukcji, a jedynie kilkanaście minut gry, by intuicyjnie posługiwać się interfejsem w grze! Peter, który prezentował grę, był w stanie rzucać określonym przedmiotem (kamieniem lub - o zgrozo - człowiekiem!) i precyzyjnie chwytać go zanim jeszcze uderzył o ziemię! Nie powinno więc minąć dużo czasu, zanim poczujesz się na tyle pewnie, by móc rozejrzeć się w tym twoim przecież świecie...

EDEN

Eden jest niewielką wyspą pośrodku wielkiej wody. Jednak tylko z pozoru, gdyż w rzeczywistości okazuje się być całkiem sporej wielkości: mieszczą się na niej i łańcuchy górskie porośnięte lasem, i zacienione doliny, i nadmorskie zatoki, wreszcie wioski twoich aktualnych i przyszłych wyznawców. Szczegółowość i zarazem elastyczność wykorzystania do jego utworzenia engine'u 3D jest doprawdy niezwykła: wyobraź sobie, że kamera cofa się, ukazując robaka w jaskółku, które leży na beczce obok magazynu w centrum wioski położonej pomiędzy



górą w samym centrum morskiej wyspy - tak to właśnie wygląda, przejście jest dokładnie bardzo płynne! Wygląd Edenu także podlega zmianom. I nie myślę tu wcale o możliwości zmiany aury (śnieg, deszcz) czy pór dnia i nocy, które, nawiasem mówiąc, mają poważny wpływ na życie wioski, czy nawet deformowania terenu, ale o jednej z najcudowniejszych rzeczy w Black & White, a mianowicie o tym, że Eden dopasowuje się do twoich posunięć, jak rękawiczka do dłoni! Miej więc na uwadze, że im gorzej będzie dziać się twoim wiernym, tym mroczniejszy będzie Eden, a przypominać ci będzie o tym mroczna muzyka!

Oto świat, który należy zasiedlić swoimi wyznawcami. W tym celu niezbędna będzie opieka nad nimi oraz sprawne zarządzanie. Polega to m.in. na przekazywaniu poddanych funkcji, które będą spełniali dożywno: rolnika, drwala, budowniczego... ale i osób, których jedynym zadaniem będzie poszukiwanie czy tworzenie nowych wyznawców; czasem potrzebować będą zwyczajnego jedzenia, innym razem prosić będą o dzieci, jeszcze innym poproszą o zbudowanie cmentarza, by byli spokojni o los ukochanych zmarłych.

Opieka nad nimi wszystkimi jest bardzo ważna i już po kilku chwilach gry zdasz sobie sprawę z tego, że to właśnie od tych nieznających, wydawałoby się, ludzi i głębokości ich wiary zależy przyszłość i twoja, i wyspy! Jak to rozumieć? W mitologii skandynawskiej wyraźnie widoczne jest przeświadczenie, że moc boga zależy od liczby jego wyznawców: a co za tym idzie: bóg słabnie, gdy liczba wiernych maleje... Szybko przekonasz się więc, że pomimo ich nieważności czy małości, to od potęgi ich wiary zależy będzie bardzo wiele! To dlatego tak ważne są w czasie gry swoiste demonstracje mocy: czasem wystarczy zwyczajne przesadzenie drzew, innym razem dokonanie prostego cudu w obecności poddanych... Nie oznacza to równocześnie, że musisz im pomagać. Możesz, jeśli taką obrales dla siebie drogę, terroryzować ich i gnębić, ale nie możesz pozostawić ich obojętnymi wobec siebie, bo to oznacza dla ciebie jako boga powolną śmierć...

W Black & White ograniczanie boskiej władzy przejawia się na dwa sposoby. Pierwszy z nich ograniczona możliwość działania do obszaru, w którym po

ręki w któryś z boków ekranu sprawi, że pojawią się symbole przypominające, jak przemierzając się do centralnego punktu mapy lub jak zmienić kąt, z jakiego zamierzamy patrzeć na mapę. Spokój, w jaki się

Wybór chowańca - raz na zawsze?

Wybierając chowańca, miej na uwadze, że nie możesz mieć więcej niż jednego - jest on przecież, prócz ręki, twoim uosobieniem, twoim alter ego. Rzadko jednak zdarza się, byś, zaczynając grę, miał świadomość, czego po niej oczekiwać. Właśnie dlatego również w trakcie gry pojawia się możliwość wymiany na jakiegoś innego. A będzie z czego wybierać: już teraz jest ich łącznie 16 rodzajów, a ma być ponoć dużo, dużo więcej. Już teraz nabywcy polskiej limitowanej edycji kolekcjonerskiej Black & White (dostępnej za 139 zł) prócz koszulki otrzymują CD-ROM z jednym dodatkowym chowańcem. Jak podejrzewam - nie będę miał bowiem okazji sprawdzić przed oddaniem numeru do druku - jest to koń, chowaniec dostępny na ftp Electronic Arts? Być może, jednak IM Group zrobi niespodziankę również i tym, którzy, dysponując dostępem do Sieci, zdążyli się już wien zaopatrzyć?

Ach, jeszcze jedna sprawa: warto pamiętać, że samo doinstalowanie go do gry nie jest równoznaczne z możliwością wzięcia go pod opiekę. Trzeba będzie, jak wszystkie pozostałe, uprzednio go znaleźć. Podpowiadamy: szukajcie chaty hodowcy chowańców. Pamiętajcie też, że ten raczej stroni od ludzi, na pewno więc nie znajdziecie go w wiosce...

ENGLISH translator 2.0

English Translator 2.0, to najnowsza generacja tłumacza języka angielskiego opartego w głównej mierze na algorytmach sztucznej inteligencji. Program wyposażony jest w olbrzymi słownik zawierający ponad 230 tysięcy haseł i około 2 500 000 form fleksyjnych.

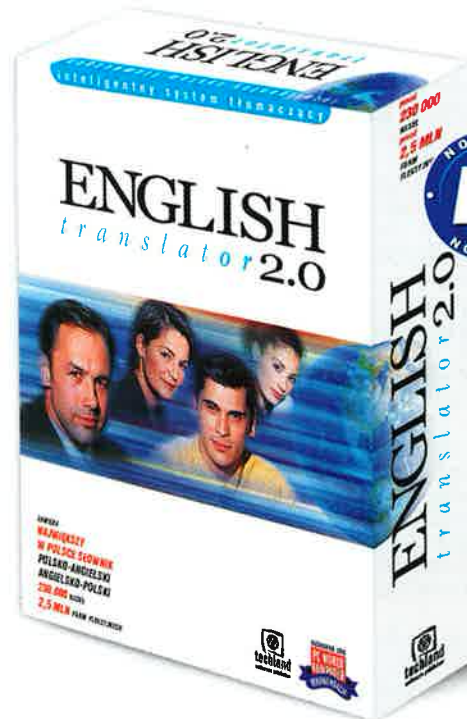
Ponadto aplikacja posiada rozległą bazę słownictwa fachowego z wielu dziedzin, wraz z automatycznym rozpoznawaniem tematyki tekstu i trybem dobierania kontekstu. To wszystko czyni z programu English Translator 2.0 nieodzowne narzędzie translacyjne.

English Translator 2.0, to:

- nowy, inteligentny interfejs!
- nowe funkcje ułatwiające pracę z programem!
- jeden program z przełączanym kierunkiem tłumaczenia
- możliwość tłumaczenia fragmentów tekstu!
- nowe narzędzia ułatwiające orientację w dłuższym tekście!
- automatyczne rozpoznawanie tematyki tekstu!
- automatyczny dobór kontekstu!
- możliwość tworzenia własnego słownika wraz z jego późniejszą modyfikacją!
- możliwość importu tekstu z MS Word!



Z okazji świąt Wielkanocnych
życzymy wszystkim
Państwu zdrowia,
pogody ducha
oraz spełnienia marzeń.



Zapraszamy

do odwiedzenia naszych stoisk na targach
Infosystem 2001 w Poznaniu w dniach
24-27 kwietnia br.
Pawilon 5 stoisko 61
Pawilon 11, INTERKLASA



TELL ME MORE
NIEMIECKI
TELL ME MORE
ANGIELSKI

Udoskonalona seria do nauki języków obcych Tell Me More. Dzięki połączeniu zaawansowanego systemu rozpoznawania mowy z wszechstronną metodą nauki języka zapewni znakomite rezultaty w nauce. Najpopularniejszą w Europie i najwyżej ocenianą ze względu na jakość program do nauki języka.
Cena jednego kursu - 299 zł



TELL ME MORE KIDS
Dziecięca wersja znanej serii doskonałych kursów językowych opartych na systemie rozpoznawania mowy. Nauka języka angielskiego w formie przegrod, gier i zabaw. Programy zawierają również karte i wiele innych materiałów.
Cena jednego poziomu - 99 zł



INTERNET TRANSLATOR 2.0
Najnowszy produkt z rodziny inteligentnych, komputerowych tłumaczy kontekstowych. Lepsza jakość tłumaczenia! Możliwość definiowania własnego słownika! Dodatkowe profile tłumaczenia oraz wiele innych usprawnień!
Cena - 79 zł



SERIA SOCRATES
Seria doskonałych programów edukacyjnych. Dziecko krok po kroku uczy się pisania, czytania, liczenia, a nawet wykonywania prostych eksperymentów fizycznych. Wszystko to w formie ciekawych gier, zagadywek, labiryntów i innych zabaw.
Cena jednej części - 49 zł



MAŁY PRYMUS cz. 1 i 2
Kolejne części znanej już serii jedynych w swoim rodzaju programów edukacyjnych dla dzieci. Zawierają zestaw gier logicznych, zabaw obrazkowych, ramówek, układanek, programów do nauki języka angielskiego oraz wiele innych ciekawostek.
Cena jednej części - 29 zł

Pytaj w swoich Twoich sklepach z oprogramowaniem!



Więcej informacji na stronie:
www.techland.com.pl

SPRZEDAŻ WYSŁKOWA:
tel.: (062) 73 72 739, e-mail: sprzeda@techlandsoft.com

Rozmowa z "bogiem bogów"

Z Peterem Molyneux rozmawialiśmy (towarzyszył mi w wyprawie za kanał dziennikarz Gazy Wyborczej, p. Marcin Bójk) na krótko przed zachodnią premierą Black & White w siedzibie Lionhead Studios w Guildford, w Hrabstwie Surrey.



CD-Action: Wielu ze znanych mi graczy nazywa cię "bogiem bogów". Co o tym sądzisz?

Peter Molyneux: Wiesz, chciałbym, żeby to było zupełnie jasne od samego początku: Black & White nie jest wyłącznie moją zasługą, to dzieło wszystkich, których widzisz w tej sali (ok. 30 osób zaangażowanych bezpośrednio w projekt): Team, Jamie, Aaron, Stan, Steve... Ja jestem tylko jego członkiem. Zresztą w żadnej grze nie zrobiłem wszystkiego sam, ja wymyślam różne rzeczy i zajmuję się kodem. Gra jednak to wiele innych rzeczy - grafika, oprawa dźwiękowa... Nie mnie jednemu więc należy się uznanie.

CDA: Skąd bierzesz te wszystkie wspaniałe pomysły? Te wszystkie gry, w tworzeniu których uczestniczyłeś, no wiesz: Populous, Dungeon Keeper. One wszystkie były w pewnym sensie rewolucją...

PM: To chyba stąd, że ja po prostu żyję grami komputerowymi. Myślę o nich przez 24 godz. na dobę, śnię o nich nocami... Myślę o nich, kiedy jestem w toalecie albo gdy biorę prysznic - przez cały czas. Ja po prostu nie potrafię przestać o nich myśleć. Stąd też biorą się pomysły.

CDA: A czy grasz w jakieś inne gry?

PM: Uwielbiam grać! Red Alert, C&C, FFWII, Zelda... W zeszłym tygodniu po pracy, tutaj w studio, do czwartej nad ranem, wróciłem do domu, by tam grać w Age of Empires. Boże, to szaleństwo... (śmieje się).

CDA: Wracając do Black & White - wszyscy wiemy, że gry zmieniają się w trakcie powstania. Jak bardzo zmieniło się Black & White?

PM: Na pewno nie zmienił się pomysł na grę. Nie tak jak Populous, to 10... nie, 12 lat temu był w gruncie rzeczy przypadkiem. W Black & White wiedzieliśmy jednak dokładnie, co chcemy osiągnąć. Zmieniło się natomiast wszystko inne, czyli chowańce, historia... Zmieniły się, gdyż musiały rozwijać się wraz z grą, dopasowywać do nowych pomysłów...

CDA: Jak długo trwały prace nad Black & White?

PM: Zaczęliśmy w lutym 1999, więc to już 2 lata... 2 lata i 1 miesiąc.

CDA: Jak wielu ludzi było zaangażowanych w proces jej tworzenia?

PM: Nie zobaczcie ich teraz, gdyż nie ma ich tutaj; Black & White jest w sumie zakończony, więc dostali parę dni urlopu. Ale to było stale ok. 25 ludzi. W tej chwili ok. 18 ludzi robiło testy... Testerzy - ich również należy docenić. Nie stoją być może w pierwszym szeregu, ale są bardzo, bardzo ważni.

CDA: Ano właśnie, wiemy, że przykładaś ogromną wagę do testów. Odgrywały ogromną rolę...

PM: O tak...

CDA: ...czy były jakieś rzeczy, które zmieniły się w Black & White, dlatego że tester powiedział: "nie, to mi się nie podoba, zróbcie to inaczej"?

PM: Oni nawet nie muszą tego mówić! Samym swoim zachowaniem dawali nam wielokrotnie do zrozumienia, że coś jest nie tak: gdy byli zdruzzeni, rozglądali się po sali... Z drugiej strony, gdy po 12 godzinach gry bez przerwy i o 9 wieczorem widziałem ich nadal w pełni zajętych grą, wiedziałem, że podoba im się to, co robimy. Ale tak, jakieś trzy miesiące temu jeden z nich powiedział: "Peter, wiesz multiplayer... No, coś jest w nim nie tak... Zróbcie coś z nim...". Przez następny miesiąc zajmowaliśmy się tylko tym problemem.

CDA: A czy jest coś w Black & White, co potrafi cię jeszcze zaskoczyć?

PM: Niemal każdego dnia znajduję coś, co mnie zaskakuje. Ot, oglądaliśmy dzisiaj intro; tam zobaczyłem taką małą rzecz - zółwia idącego po plaży, gdzieś z boku ekranu... Nigdy wcześniej go nie zauważyłem. I o to właśnie chodzi: ta gra jest absolutnie nieprzewidywalna i niepowtarzalna...

CDA: Grasz w nią?

PM: Przez cały czas. Wiecie, jakieś 6 tygodni temu przeżyłem tragedię: mój chowaniec zginął. Nie zdołał przeżyć konwersji na nowy, znacznie bardziej wydajny format. Żył ponad 2 miesiące, rozegrał setki gier... Naprawdę go kochałem. To smutne, naprawdę smutne...

(Peter, mówiąc o swym chowancu, używał zaimka osobowego "he", zamiast, jak można by oczekiwać w stosunku do wirtualnego twora, "it". To chyba najlepiej świadczy o tym, jak bardzo był z nim związany... przyp. mój.)

CDA: Co w trakcie tworzenia Black & White okazało się najtrudniejsze?

PM: Najtrudniejszym problemem była... historia, tak historia. Cemu? Bo jest zupełnie wielowątkowa, każde z zadań ma tak wiele zakończeń... Musi też dopasowywać się do sytuacji. Na przykład grasz jedynie tak długo, by pozyskać swojego chowanca, co dzieje się przecież na samym początku gry. Wtedy ma on zaledwie parę metrów wzrostu. Zaraz po tym wchodzisz w Sieć i grasz online. Twój chowanec rozwija się, rośnie, staje się potężny. Ma 100 metrów wzrostu, wtedy decydujesz się wrócić do zawieszanej gry single player. Historia musi zmieniać się, dopasować. I co rzeczywiście jest niesamowite, robi to!

CDA: Czy planujecie sequel?

PM: Tak, w budynku obok, gdzie znajdują się biura Black & White Studios (część Lionhead, której jedynym zadaniem będzie zajmowanie się światem Black & White), będzie tworzony sequel, jak i dodatki do gier, łatki... Jednym z dodatków będzie... (wskazuje na boisko piłkarskie, które utworzył; jeden z wynawców wbiega na nie z piłką) ...piłka nożna. Będziecie mogli zagrać w piłkę nożną. Wszyscy, czy to ze świata, czy z miasta, będą mogli zagrać ze sobą w piłkę...

CDA: I ostatnie pytanie: która z gier jest w tej chwili twoją ulubioną?

PM: Naturalnie, Black & White.

prostu uznano cię bogiem; poza tym obszarem i poza czerwonym okręgiem wyznaczonym na mapie nie jesteś w stanie zrobić nic. Drugim są...

CUDA

Nie byłbyś bogiem, nie mogąc czynić cudów. Cuda to odpowiedniki czarów z innych gier. Podobnie jak tam, tak i tu możesz rzucać dobre i złe czary. Dobre to np. cud tarczy, ale i stworzenie lasu czy wywołanie deszczu, który zrosi pola; te złe to czary wojenne, m.in. burza, ognista kula czy najpotężniejszy bodaj ze wszystkich - implozja. Zdobywanie ich nie jest łatwe: zwykle niezbędne będzie pomysłowe ukończenie któregoś z zadań (o tym później). W tajemnicy powiem jednak, że jest jeszcze jeden sposób. Zwróćcie uwagę na świetliki; w korzeniach drzewa, na którym się skryły, znajdziecie kulę z "nasieniem" cudu... Jednak nawet samo zdobycie cudu nie jest wszystkim, czego potrzeba w celu uczynienia go: niezbędna jest jeszcze odpowiednia ilość mocy (wiary poddanych) oraz... gest wykreślony za pomocą myszy! Tak, tak, nie mylicie się, czary rzucać, dosłownie kreśląc kursorem myszy odpowiadający im znak - spiralę bądź zygzak! Dokładnie w ten sam sposób możemy zwiększać ich moc, a trzeba wiedzieć, że każdy z cudów ma kilka stopni mocy. I tak np. wspomnianą burzę w swej najprostszej postaci to jedynie chmury i deszcz. Jej jednorazowe wzmocnienie sprawi jednak, że zaczną bić pioruny niszczące wszystko, na co natrafia, wersja zaś najmocniejsza burzy sprawi, że dodatkowo pojawi się trąba powietrzna!



Pełnienie tej odpowiedzialnej funkcji może zająć cię na wiele, wiele godzin. Co więcej - nigdy w pełni się od niej nie uwolnisz, nawet później, wychowując chowanca czy prowadząc wojnę. Będziesz zmuszony wracać do tej roli! Wierzyć mi jednak, że samo przyglądanie się temu, jak żyją twoi poddani, pomaganie im lub utrudnianie im życia szybko stanie się monotonne. Wtedy jednak należy rozejrzeć się za czymś, co sprawi, że zacznie tworzyć się historia wiążąca ze sobą wszystkie elementy i nadająca rozgrywece sens. Inicjatorami, którzy umożliwiają posuwanie akcji do przodu, są pojawiające się tu i ówdzie Złote i Srebrne Zwoje. Wykonanie zadań proponowanych w Zwojach Srebrnych daje zwykle bardzo wymierną nagrodę: cud bądź we wcześniejszych fragmentach gry zabawkę dla naszego miłusińskiego. Natomiast uaktywnienie Zwojów Opowieści pozwoli odkryć kolejny element historii i posunąć ją do przodu.

Właśnie w ten sposób, inicjując Złoty Zwój Opowieści, staniesz przed szansą zdobycia swego materialnego alter ego. Oto twój...

CHOWANIEC

Ich obecność jest najprawdopodobniej najbardziej szczególną cechą Black & White. Niejednokrotnie zapewne zastanawiałeś się, kim lub czym są te ogromne, kolorowe (lub przeciwnie - mroczne) stwory. Tłumaczy to trenerka Sable: chowanec to nieodzowny fragment bóstwa, to w pewnej mierze jego personifikacja, to w późniejszych stadiach gry twój najwierniejszy sojusznik. Początkowo jednak jest dzieckiem i nieistotne, które z trzech proponowanych wybrałeś: tak krowa, jak małpka czy tygrys. znalazłszy się pierwszego dnia w nowym otoczeniu, będzie płakać. I jedynym sposobem, by go ją pocieszyć, będzie... polaskotanie. W ten jakże prosty sposób zaczniemy go wychowywać.

Wychowanie zaś wcale nie jest banalną rzeczą: trzeba mieć wyczucie, kiedy pochwalić, a kiedy zganić. Ponadto chowańce należą do bardzo wysoko rozwiniętej sztucznej inteligencji (jak Creatures) i potrafią uczyć się wielu rzeczy, podpatrując czy wręcz kopiując twoje zachowania (to właśnie dlatego nazwałem te zwierzątka twoim alter ego), i to do tego stopnia, że po pewnym czasie będą potrafiły wszystko to, co ty - poczynając od interakcji z otoczeniem (przesadzania drzew, niszczenia domostw itp.), po czynienie cudów! Tak, tak, sprawdź, co się stanie, gdy w chwili rzucania czaru twój chowanec znajdzie się w pobliżu! W ten też sposób kształtuje się jego charakter: wystarczy przyzwyczaić małego chowanca do jedzenia, by stał się chciwy i... zaczął tyć!

A właśnie, chowańce zmieniają się również pod względem fizycznym. I nie myślę tu tylko o tym, że rosną (od początkowych kilku metrów, do kilkudziesięciu czy nawet kilkuset!), ale o tym, że, w zależności od tego, jak o niego dbasz, może być wychudzony bądź wyraźnie otyły, jeśli zaś będzie często uczestniczył w walkach, stanie się mocny. W odwrotnej sytuacji bardzo słaby... Podsumowując - niewielka jest szansa, by twój chowanec po pewnym czasie nie różnił się choćby nieznacznie od chowańców (nawet tej samej rasy!) innych graczy! Każdy z nich będzie, choćby w małym stopniu, odrębny! Co dopiero mówić o tym, gdy postanowisz nazaczyć go tatuażem (również wykonanym samodzielnie) bądź kilkoma bliznami - efekt...

WALKI

Walki są kolejnym niezwykle elementem Black & White. Toczą się na magicznych arenach, rozgrywane pomiędzy chowańcami i innymi gigantycznymi stworzeniami. Walki interesujące są z dwóch powodów: po pierwsze, możesz pozwolić chowańcowi walczyć samodzielnie - nie jest przecież głupi i jeśli tylko dysponuje pewnym doświadczeniem, może pozostawić go samemu sobie. Jeśli jednak nigdy dotąd nie walczył, powinienes mu pomóc, co nie oznacza wszakże konieczności pochwylenia joypada - w B&W walki prowadzi się, jak i wszystko inne, za pomocą myszy i polega to na wyznaczaniu kolejki ciosów, jakie zada nasz chowanec (kliknięcie przeciwnika), próby bloków (kliknięcie siebie) i uników (...ziemi). Tego jednak naprawdę nie sposób przedstawić, nie wchodząc w barwny opis. Każdy musi to przeżyć samodzielnie!

Warto ponadto wyjaśnić kwestię wspomnianych już ran i blizn. W czasie walki prócz malejącego paska zdrowia i energii (to jedyne prócz ręki elementy interfejsu w całej grze) stan zmagających ujawnia się za pośrednictwem ran i siniaków. Rany te goją się po walce (zajmuje to około godziny), czasem jednak będą na tyle poważne, że mogą po nich pozostać blizny. W taki sposób chowańce, które sporo walczyły, po pewnym czasie będą mogły poszczycić się kolekcją szram i znamion! I jeszcze jedno: nie ma powodu do zmartwienia: chowańce, jakkolwiek by były obite lub chore, nie umierają. Jedynym "ojcem", który utracił bezpowrotnie swego podopiecznego, jest sam Peter: w trakcie którejś z kolejnych konwersji okazało się, że jego chowanec żyjący ponad 2 miesiące (to ok. 1500 godzin!) nie mógł przez nią przejść...

Nabyte umiejętności chowanca oraz zgromadzona moc jest również przydatna w czasie prowadzenia rozgrywek multiplayer. Te zaś, najprościej mówiąc, są kolejnym elementem czyniącym z Black & White grę przełomową i prawdziwe dzieło sztuki! A to dzięki temu, co można by nazwać w jeden tylko sposób: pełną...

INTEGRACJA Z SIECIĄ

Wyobraź sobie, że w każdej chwili, wciskając [ESC], jesteś w stanie zawiesić rozgrywkę single-player i natychmiast przenieść się, wraz ze swym chowańcem, w tryb online! Wtedy też zaczyna się klasyczna real-time strategy - wyspa zostaje podzielona na strefy boskich wpływów, a każdy gracz otrzymuje pewną liczbę wynawców, by, korzystając z umiejętności chowańców i mocy czynienia cudów, zniszczyć świątynię przeciwnika. Jednak wcale nie musisz grać, ponieważ, będąc w Sieci, możesz po prostu rozmawiać z przyjaciółmi (wasze chowańce będą waszymi reprezentantami) jak w ICQ (nawet w trakcie rozgrywek single player, jeśli tylko jesteś na stałe wpięty w Sieć, możesz komunikować

się za pośrednictwem Black & White!). To jednak, co, moim zdaniem, w tym wszystkim jest najwspanialsze, to fakt, że bawić się będziesz nie tylko ty, ale i on (chowanec)! Może spotkać się z chowańcem twojego znajomego, pobawić się z nim, ba, nawet nauczyć od niego jego umiejętności, by później wykorzystać nowo nabyte doświadczenia w kampanii, którą automatycznie wznowisz, kończąc grę sieciową.



Zastanówmy się wreszcie, zbliżając się ku końcowi tej recenzji, na czym polega fenomen (nie, nie zawaham się użyć tego słowa) Black & White? Przede wszystkim jest zupełnie inna od tego, co dane nam było już dotąd poznać. Wymagając pewnego przyzwyczajenia się do niej, dostarcza niespotykanych wcześniej wrażeń: gracz całkowicie zatapia się w grze. Black & White można również określić jako grę bardzo osobistą. Ponadto, mimo że jest tak kompleksowa, nie trudno "wejść" w mechanizmy poruszania się w niej. Nie ma też obawy, że Black & White przy całej swej złożoności okaże się zbyt skomplikowana czy za mało przejrzysta. Nie, w każdej chwili gry dostępny jest budynek - twój dom, twoja świątynia, w której skrywa się wiedza na temat wszystkiego, co dotyczy gry.

Zdaje sobie wreszcie sprawę, że w tym naprawdę niewielkim objętościowo tekście nie udało mi się wspomnieć o wszystkim, a to, co znalazło się w nim, potraktowane zostało w sposób niejednokrotnie bez mała lakoniczny. Na dobrą sprawę jednak, by móc autorytarnie wypowiadać się w jego kwestii, należy spędzić z grą co najmniej kilkadziesiąt godzin. Co najmniej, gdyż jestem pewien, że nawet po wielu, wielu tygodniach nieprzerwanej gry znajdą się w niej rzeczy, które nadal będą zaskakiwać!

Jednym z pytań, jakie zadaliśmy Peterowi Molyneux, było: Czy Black & White zmieni tego typu gry w stopniu, w jakim wcześniej zrobiły to Populous czy Dungeon Keeper? Nie potrafił lub nie chciał odpowiedzieć. My jednak już wiemy, że tak. Wiemy już, że Black & White to coś zupełnie wyjątkowego, coś, co na długo zawładnie naszym wolnym czasem. Black & White jest grą, którą można po prostu oglądać, natomiast fakt, że możemy dodatkowo wpływać na wydarzenia, jest czymś najzupełniej cudownym!

Czemu więc nie zdecydowaliśmy się na najwyższą ocenę? Z jednego i bardzo prostego powodu - teksty polskie nie brzmią zupełnie naturalnie. Są, a nie da się temu zaprzeczyć, poprawnie przetłumaczone, jednak zabrakło, moim zdaniem, kogoś, kto zechciałby je ponownie przeczytać, tak by brzmiały jak mówione. Lektorzy wyraźnie nie do końca potrafili uwierzyć, że nie są już w studiu, a że znaleźli się w Edenie. Różnicę czuje się zwłaszcza wtedy, gdy miało się możliwość zapoznania z angielskim oryginałem: tam bowiem kwestia tekstów przedstawiała się idealnie, tu pod tym względem jest jedynie dobrze.

Ocena:

9+

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
Lionhead Studios/EA
Dystrybutor:
IM Group, tel. (022) 6422766
Internet:
www.imgroup.com.pl/bw
Wymagania:
PIIIS00, 128 MB RAM, Win 9x, DirectX
Akcelerator:
wymagane min. 8 MB

Plusy:
• jest boska

Minusy:
• zasadniczo brak

RollerBot

Kiedy przed paroma dniami zająłem do redakcji, długo szukałem jakiejś pozycji do recenzowania. Zastępca naczelnego dwoił się i troił, przeczesując kartony i regały, aby znaleźć mi coś do roboty. W końcu dostrzegłem przez jego ramię kolorowe pudełko leżące w głębi zaprzętałej szuflady. Kilka razy przejechałem po opakowaniu dłońmi, aż pajęczyny odsłoniły tytuł. Cóż, dobre i to - pomy-

Łukasz Bonczol

W RollerBot Time Journey naszym zadaniem jest uratować system komputerowy, którego działanie przerwała nagła i tajemnicza awaria. Problem w tym, że w chwili wypadku naukowcy wdrażali na fatalnym komputerze program umożliwiający podróżę w czasie. Ostatnią deską ratunku jest program RollerBot, który przez zbieranie "biomasy" (nawet nie pytajcie, co zaczęło może uratować cały system przed zagładą. Na nieszczęście, w chwili gdy RollerBot zaczął buszować po sieci, uaktywniły się także "dzikie" boty, których zadaniem jest zniszczenie naszego bohatera. Odniosłem dziwne wrażenie, jakby autorzy nie mogli się zdecydować, czy zrobić grę o podróżach w czasie, czy też może o ratowaniu systemu komputerowego. W końcu



połączyli oba pomysły, tworząc grę, w której zarówno bohater, jak i sama rozgrywka (oraz przeciwnicy) mają się nijak do obu tych zamierzeń. Efekt to istne pomieszanie z poplątaniem. Zachodzę w głowę, do kogo adresowana jest ta historyjka. Obawiam się, że nie zachwyci ona fanów Matrixa (pragnących powalczyć w sieci), a dla dzieci okaże się zbyt skomplikowana i nafaszerowana technicznymi terminami (często wysłanymi z palca). Zresztą właściwa gra nie ucieszy także naszych milusińskich, a co najwyżej "ociupinkę" ich zdenerwuje.

Dobra, to była teoria. Teraz pora na odrobinę praktyki. RollerBot, czyli zdalnie sterowana sonda wysłana w celu naprawy systemu, to w rzeczywistości tocząca się po platformach kulka obserwowana przez nas z perspektywy trzeciej osoby. Wspomniane platformy są zewsząd otoczone wodą, do której za nic nie wolno nam wpaść. Drugą ewentualnością kończącą żywot RollerBota jest spotkanie z jednym z patrolujących każdy poziom przeciwników (przy których tworzeniu autorzy też się zbyt nie popisali). Wszyscy wrogowie są w zasadzie różnymi wariacjami na temat kuli tudzież plastikowego pojemnika z jajkiem niespodzianką. Czemu twórcy upodobał sobie akurat tę bryłę? Podejrzewam, że powodem było dzieciennie łatwe wyodełowanie jej. Mniejsza jednak o motyw. Faktem jest, że na swojej drodze napotkamy kulki toczące się, podskakujące, z antenką, bez antenki... Paranoja.

Celem poczyni na każdym poziomie jest zebranie porozrzuconych owoców (czyli tzw. "biomasy") w określonym czasie. Zadanie jest dosyć trudne, szczególnie gdy po znajdkę trzeba podskoczyć, a zostały one

śląłem, przyglądając się cukierkowej i nieco infantylnej okładce. W końcu profesjonalistę poznać po tym, że recenzuje każdą grę, bez zważania na to, czy mu się ona podoba, czy nie (wybaczenie, że tak sobie schlebiam, ale musiałem poczuć jakąś motywację do napisania tego tekstu). Vice-naczelną zdążył jeszcze tylko coś do mnie krzyknąć. Coś jakby "...i pamiętaj, na własną odpowiedzialność...".

wykonane w oparciu o dwuwymiarowe sprite'y, których kontury rozmyte przez akcelerator skutecznie uniemożliwiają ocenę odległości. Kiedy zaś cień takiego np. banana zlewa się z kolorem podłoża, to "ubaw" po pachy...

Najbardziej wkurzającą cechą RollerBota jest brak możliwości zatrzymania gry. Możemy tylko zmieniać kierunek, w jakim toczy się nasz pupil. Gdy więc zapędzimy się w kozi róg - sorry Winetou. Dzięki temu, oprócz zrzęcości, od gracza wymagana jest umiejętność przewidywania i szybkiego podejmowania decyzji.

Po godzinie gry miałem już serdecznie dość uciekania przed jajkami niespodziankami. Poza tym ukończenie gry przy braku opcji zapisywania jej stanu zakrawa na absurd. Rozumiem, że save'y można robić między poszczególnymi poziomami, ale tu W OGÓLE nie ma tej opcji!!! Za każdym razem, gdy skończy się nam limit żyć, zmuszeni jesteśmy rozpocząć całą grę od początku. Przecież nawet na takim Super Nintendo były kody rozwiązujące ten problem! To jeszcze nie koniec niespodzianek. Gra nie tylko nie ma opcji zapisywania stanu gry, ale również jakiegokolwiek innej. Opcje wymagałyby bowiem menu, a takiego również tu nie uświadczymy. Doprawdy, po raz pierwszy od bodajże dziesięciu lat natknąłem się na grę BEZ MENU! Nie ma tu żadnych ustawień dźwięku, grafiki, rozgrywki, opcji wyjścia z programu (w tym celu trzeba wcisnąć ESC) - kompletnie NIC, zero, null, guzik z pętelką!!!

O grafice wiele napisać się nie da. Fakt, jest kolorowa i wykorzystuje akcelerator, ale na tym koniec. Nic, co zobaczyłem na ekranie, nie usprawiedliwiało absurdalnych wymagań sprzętowych. Podejrzewam, że gdyby nie zabrakło chęci do zoptymalizowania kodu, RollerBot wykrywałby grubo ponad trzydzieści klatek na sekundę w przypadku zwykłego Pentiuma 120 MHz.

Dawno nie widziałem takiej nędzy. Zapytanie zapewne, dlaczego ukazała się recenzja takiej książki. Otóż szkoda by było, gdyby ktoś się naciął. Jak będą dawać darmo, to bierzcie. Płytkę może robić za podstawkę pod pi...cie, a puste pudełko na CD też się może kiedyś przyda.

Kiedy skruszony odnosiłem grę do redakcji, postanowiłem już zawsze słuchać ostrzeżeń przełożonych. Oddając pudełko w ręce zastępcy naczelnego, zakomunikowałem mu, że wiem już, dlaczego ta gierka leżała od dwóch miesięcy w szufladzie i nikt nie chciał porwać się na jej recenzowanie. "Od dwóch miesięcy?" - zdziwił się naczelnny. - "Od czterech!!!" □



Ocena:

2

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Guidhall Leisure Services

Dystrybutor:

Guidhall Leisure Services

Internet:

www.guidhallleisure.com

Wymagania:

Win 95, Pentium II 233 MHz,

32 MB RAM, 30 MB wolnego

miejsca na dysku, CD-ROM x4

Akcelerator:

niezbędny

Plusy:

• hmm... Pomysłowy...

• Nie wiesz się???

• Lepšie to od "węza"

• w komórkę

• ładne i kolorowe

Minusy:

• wymaga PC,

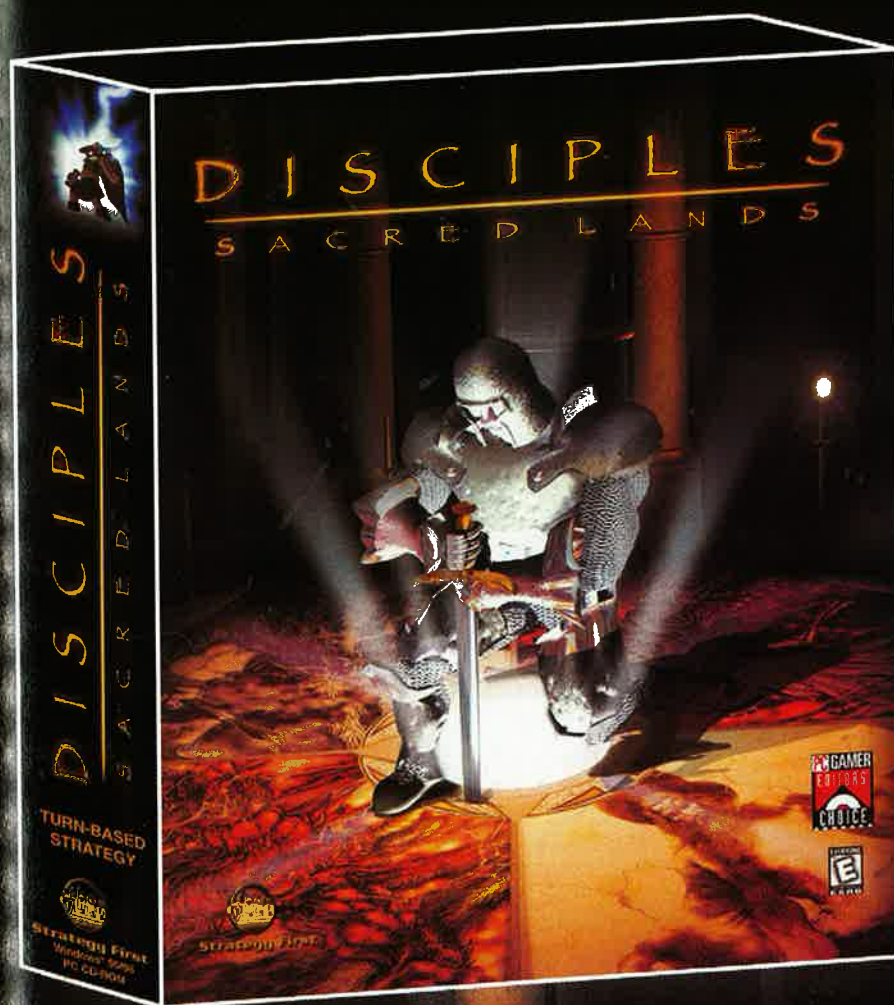
• a nie komórki...

• zresztą,

• cała gra to jeden minus!

NOWA STRATEGIA TUROWA W KRAINIE MAGII I CZARÓW!
DISCIPLES GOLD W SPRZEDAŻY JUŻ W MAJU!

79⁹⁰ zł
polska
wersja językowa



Oto świat nowej ery. W sercu Świętych Krain wybucha najpotężniejsza z wojen. Cztery rasy - Imperium, Górskie Klany, hordy Nieumarłych i Legiony Przeklętych - stają gotowe do szaleńczej bitwy o przeżycie, dominację i ochronę swojego świata i bogów.

Zaczynasz grę przez wybór rasy, a każda z nich ma swoje zalety i wady. Wybór przywódcy zapewni Twojej drużynie określone zdolności. Wojownik to potężna siła, Lord Magii to czary, zaś Mistrz Gildii Złodziei pozwala na zatrucie wrogich garnizonów, szpiegowanie innych ras oraz kradzież wartościowych przedmiotów i czarów z miast nieprzyjaciela.

Sztuka wojny polega na kontrolowaniu terytorium i zdobywaniu zasobów, a głównym celem jest rozszerzenie wpływów Twojego boga. Po wybraniu członków drużyny rozpoczynasz serię pojedynczych lub wielowalkowych misji o różnych celach, a całość układa się w zapierającą dech przygodę. Każda tura twojego ruchu składa się z walki, rozwoju stolicy, przejmowania zasobów i rzucania czarów.

Disciples Gold to specjalna, ulepszona wersja (np. 25 dodatkowych misji) gry uznanej za najlepszą grę role-play-strategy roku. Ponad 120 możliwych członków i przywódców drużyny, 40 neutralnych postaci, ponad 100 czarów, oraz zdumiewająca liczba i różnorodność jednostek otwiera przed Tobą nieskończone możliwości. Disciples wciąga w świat, gdzie zwycięstwo roznieca ogień w sercu, a zło prześladowe nocami, i gdzie szereg mieczy i wrzaski demonów wciąż przywołują Cię ...do Świętych Krain.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

SOFTBOX
www.softbox.pl
tel. (0-22) 865-35-50

Wszystkie logo i znaki firmowe są własnością firmy. Używanie ich w jakiegokolwiek postaci bez zezwolenia zabronione



Pro Rally 2001 PL

Ubi Soft niewiele miał dotąd wspólnego z symulacjami pojazdów mechanicznych. W pamięci mający wprawdzie Redline Racer (zręcznościowe wyścigi motocykli) czy niezbyt udane Monaco Grand Prix i dla odmiany zupełnie niezłe F1 Racing Championship, nie da się jednak zaprzeczyć: nigdy wcześniej nie parał się szlachetnym sportem rajdowym. W tej sytuacji przyjemnym zaskoczeniem jest, że tym razem nie poszedł na łatwiznę i mimo że zapewne najprościej byłoby skopiować istniejący i sprawdzony już wzorec, np. Colina, nie zrobił tego. Nie zrobił, dzięki czemu Pro Rally 2001 jest produktem jak najbardziej autorskim, oferującym świeże spojrzenie na temat i rozwiązania, o których grający w CMR mogli co najwyżej marzyć. Nie, nie ma w tym ani grama przesady - poczynając od koncepcji kariery naszego wirtualnego odpowiednika, przez fizykę jazdy, po, w istocie, detale, takie jak: forma torów czy typy samochodów - to wszystko tworzy obraz produktu w znacznej mierze odmiennego od poprzedników!

Gem.ini

Tyż wszystkich jednakże, którzy zaniadto zawiedli się arcade'ową formą CMR, a szukają w Pro Rally 2001 prawdziwego, czytliwego, hardcore'owego symulatora, takiego, który w najdrobniejszych detalach oddaje specyfikę jazdy WRC, należy poinformować: nie, to jeszcze nie tym razem. PR2001 to również arcade. Słowem: nie tylko nie znajdziecie tu sprzęgła (jak w Grand Prix Legends), ale i bylibyście zmuszeni zaciskać zęby, widząc jak prowadzone przez nas auto, które nie zmieszczało się w ostrym zakręcie, śmiga, nie tracąc praktycznie ani prędkości, ani przyczepności, po zboczu góry. Podobne cierpienia przeżyjecie, kiedy uświadomicie sobie niemal zupełny brak efektu po zderzeniu z murem. Nie oznacza to jednak, że nie jest/będzie interesująco i... trudno! O tym jednak za moment.

W chwili po wystartowaniu gry i obejrzeniu "ekologicznego" wprowadzenia stajemy przed standardową koniecznością wyboru sposobu, w jaki mamy zamiar bawić się w Pro Rally 2001. Dostępny jest naturalnie tryb arcade (tu "gra zręcznościowa"), w którym wszystkim, czego się od nas wymaga, jest wybór samochodu oraz trasy przejazdu (można także korzystać z opcji "próby czasowej" oraz z możliwości zapisania swojego przejazdu, a następnie korzystania zeń - "ghost", starać się biec

i że lepiej przygotować do późniejszych zmagania z torem, samochodem i czasem.

Początkowo wszystkim, co należy uodowodnić, jest to, że wiemy, jak kręcić na zwykłym placu (osiemki, zawroty, slalom...). Po poprawnym ich zaliczeniu (a liczy się nie tylko czas przejazdu, ale i dokładność - każde otarcie samochodu o przeszkodę to parę punktów karnych) przechodzimy na prawdziwe tory, wtedy do samej techniki jazdy dołączy konieczność "ustawiania" samochodu pod względem warunków panujących na trasie. Nawiasem mówiąc, warto mieć to na uwadze, gdyż nigdzie nie ma mowy o konieczności np. zmiany opon, odcinka szutrowym (jeden z czterech przejechałem na slickach, cudem mieszcząc się w określonym limicie czasowym...). W każdym razie tym, którzy niejedną już godzinę spędzili, wbijając wirtualny pedał gazu w podłogę, trening nie powinien zająć więcej niż kilkanaście minut. Ci

własne rekordy). Pokrewną jej opcją jest pojedynek przeciw żywemu przeciwnikowi tak poprzez IPX, jak TCP/IP, ale i w trybie split-screen! (czy raczej "podziału ekranu"). Wreszcie, możliwe jest rozpoczęcie kariery kierowcy rajdowego. Tu naszą karierę rozpoczynamy w sposób jak najzwyczajniejszy, a jednak niecodzienny - od, uwaga, obowiązkowego (sic!) wyrobienia rajdowego prawa jazdy, czyli w samej grze - od treningu! Ten, będąc w swej istocie czymś w rodzaju szkoły im. McRae w CMR, jest jednak zdecydowanie bardziej od niej szczegółowy

natomiast, których dotychczasowe zainteresowania szerokim łukiem (takim na 2) omijały rajdy samochodowe, po prześliżnięciu się przezeń powinni dysponować umiejętnościami wystarczającymi, by zasiąść obok pilota.

Nie wystarczą one natomiast, by móc wygrywać. Ano właśnie, skoncentrujmy się wreszcie na tym, co najważniejsze, czyli na wrażeniach z jazdy. Pierwsze spostrzeżenie to: Pro Rally 2001 jest niewątpliwie trudniejszy od CMR2. Decyduje o tym głównie specyfika jazdy, w tym zaś przede wszystkim konieczność wyuczenia się "odkręcania" kół podczas wychodzenia z zakrętu. Nie jest już tak, że wystarczy wychylić joysticka w którąś ze stron, a następnie skierować go w przód - tu może okazać się, że skręt, jakkolwiek samochód wykazuje tendencję do powrotu do jazdy po prostej, wciąż trwa! Dzięki temu prostemu zabiegowi można nareszcie poczuć obawę przed szukanami czy serią ostrych i następujących bezpośrednio po sobie zakrętów! Kolejną rzeczą, do której należy się przyzwyczaić, bo diametralnie różni się od tego, do czego przyzwyczailiśmy się, jeżdżąc w Colin McRae Rally 2.0, jest niemal zupełny brak poślizgów! Na dobrą sprawę w PR2001 w celu wprowadzenia samochodu w "slide" naprawdę należy się napracować, umiejętnie przy tym kręcąc kierownicą i dodatkowo wspomagając się hamulcem ręcznym. I choć nie wiem, które z rozwiązań bliższe jest rzeczywistości - nie dane mi było dotąd pojeździć prawdziwymi samochodami z twardym sprzęgłem - to przychyliłbym się

kiem, natychmiast zatrzymując nasz samochód. Problem w tym również, że samochody WRC i B są aż nazbyt potężnych rozmiarów i trudno nad nimi w takich warunkach skutecznie zapanować. Sęk w tym wreszcie, że umiejętności komputerowych kierowców są po prostu imponujące i nie dają oni ani cienia handicapu. Wszystko to razem sprawia, że o pierwszych

miejscach w ligach, innych niż początkowe Kit Cars, możemy na wstępie jedynie marzyć...

Lig zaś jest łącznie 3: wspólniane Kit Cars, amatorska i bardzo prosta, w której samochody same dbają o to, by ani przez chwilę nie było zbyt niebezpiecznie, WRC, w którym zasiadliśmy za kierownicą współczesnych samochodów rajdowych i tu zaczyna się prawdziwe schody, wreszcie kategoria ostatnia, czyli B, oferująca samochody budowane bez obustrzeń, jakich obecnie zmuszeni są przestrzegać inżynierowie. Te ostatnie, naturalnie, przewidziano dla tych, którzy nudzą się nawet za kierownicą Peugeota 206 w Katalonii... łącznie jest 15 modeli samochodów (odtworzonych na podstawie licencji producenta). Lecz jakkolwiek sam ich wygląd i zachowanie się nie budzi większych zastrzeżeń (każdy z nich zbudowany z około 1600 wielokątów - nie jest to bardzo dużo, jednak, jak się okazuje, w zupełności wystarcza: twórcy twierdzą również, że każdy z samochodów złożony był z ok. 60 mechanicznych części odpowiadających mniej lub bardziej tym rzeczywistym, co sprawia, że ich zachowanie w grze jest bardzo bliskie temu rzeczywistemu), to wątpliwości wzbudza fakt, że spośród 7 zgłoszonych: a więc Peugeot, Forda, Subaru, Mitsubishi, Hyundai, Skoda i Citroëna

Harmonogram Grand Prix, czyli - będziemy tam!

W podanych poniżej miejscach i czasie będziecie mieli okazję spotkać się z redaktorami CD-Action! Co więcej, możecie liczyć na drobne upominki! Warto z nami być...

21 i 22 kwietnia

Częstochowa, Centrum Handlowe M1, ul. Kisielińskiego 8
Janki, Galeria Handlowa Centrum Janki, ul. Mszczonowska
Szczecin, Centrum Handlowe M1, ul. Mieszka 173

28 i 29 kwietnia

Bytom, Centrum Handlowe Plejada w Bytomiu, ul. Dolnośląska 25
Łódź, Centrum Handlowe M1, ul. Brzezińska 27
Poznań, Centrum Handlowe M1, ul. Szwajcarska 14

5 i 6 maja

Legnica, Hipermarket Real w Legnicy, ul. Fabryczna 3
Łódź, Centrum Handlowe Łódź Górna, ul. Kolumny 36
Warszawa, Centrum Handlowe Reduta, Al. Jerozolimskie 148
Nowy Sącz, Hipermarket Real w Nowym Sączu, ul. Górkowska 32

12 i 13 maja

Kraków, Centrum Handlowe Zakopianka, ul. Zakopiańska
Łódź, Centrum Handlowe King Cross, ul. Piłsudskiego
Wrocław, Centrum Handlowe Korona, ul. Krzywoustego 126
Warszawa, Centrum Handlowe King Cross, ul. Jubiłerska



19 i 20 maja

Wrocław, Centrum Handlowe Bielany, ul. Czekoladowa 9
Grudziądz, Hipermarket Real, ul. Południowa 8
Kraków, Hipermarket Tesco, ul. Kapelanka
Gdańsk, Centrum Handlowe King Cross, ul. Spacerowa 48

26 i 27 maja

Opole, Hipermarket Real, ul. Sosnowskiego 16
Olsztyn, Hipermarket Real, ul. Sikorskiego 2b
Gdynia, Dom Handlowy Batory, ul. 10 Lutego 11

2 i 3 czerwca

Katowice, Centrum Handlowe King Cross, ul. Pułaskiego 60

9 i 10 czerwca

Szczecin, Galeria Handlowa King Cross, ul. Ku Słońcu 67
Gdynia, Trójmiejskie Centrum Handlowe Kliff, Al. Zwycięstwa 256
Warszawa, Warszawskie Centrum Handlowe Kliff, ul. Okopowa 58



"Pentium 4 Grand Prix"

Ogólnopolskie rajdy samochodów napędzanych komputerem z procesorem nowej generacji!

Cztery światowe symbole prędkości połączone razem - najszybszy procesor świata Intel® Pentium® 4 umieszczony w najszybszym komputerze Fujitsu Siemens Computers z najszybszym samochodem Subaru Impreza WRX, a wszystko to przy wsparciu najszybszego polskiego portalu - Wirtualnej Polski (wp.pl). Dzięki komputerowym rajdom samochodowym Pentium 4 Grand Prix każdy będzie mógł przekonać się, co to znaczy szybkość.

Ponad dwanaście tysięcy wielbicieli mocnych wrażeń w 21 miastach zasiadnie za kierownicą rajdowego Subaru Impreza WRX napędzanego komputerem Fujitsu Siemens Computers z najszybszym procesorem Intel Pentium 4 i weźmie udział w eliminacjach komputerowego rajdu samochodowego.

W każdy weekend, począwszy od 24 marca, w kilku miastach jednocześnie będą się odbywały eliminacje rajdu Pentium 4 Grand Prix połączone z prezentacją możliwości procesora Intel® Pentium® 4. Imprezy odbędą się w 35 centrach handlowych w 23 miastach w całej Polsce. Eliminacje zakończą się Wielkim Finałem, który odbędzie się w czerwcu w Warszawie. Tam 48 najlepszych kierowców zmierzy się ze sobą w walce o 3 nagrody główne: komputer Fujitsu Siemens z linii Silverline z procesorem Intel® Pentium® 4, zestaw głośników do kina domowego firmy Fujitsu Siemens Computers Soundbird Cinema 3D II i zestaw dodatkowych akcesoriów do komputera: mikroskop Intel® playQ3, wraz z aparatem cyfrowym Intel® PC Pocket Camera.

Uczestnicy rajdu będą mieli za zadanie przejechać odcinek specjalny o długości 3500 m w jak najkrótszym czasie. W trakcie całej imprezy kierowcy przejadą łącznie 36 000 kilometrów, czyli dystans ponad 3 razy dłuższy niż ten, który czeka uczestników rajdu Paris-Dakar i 60 razy dłuższy od rajdu Monte Carlo. Na trasie rajdowej o długości 36 tysięcy kilometrów wszyscy kierowcy zużyją około 4800 opon i 21 000 litrów benzyny. Eliminacje do finału rajdu Pentium 4 Grand Prix będą trwały 3 miesiące, podczas których rajdowcy spędzą za kierownicą łącznie 1200 godzin.

Kandydaci do zwycięgów finałowych sprawdzą swoje umiejętności na specjalnie przygotowanym samochodzie rajdowym. Urządzenia sterujące: kierownica i pedały firmy Logitech, zostaną podłączone do komputera Fujitsu Siemens Computers z procesorem Intel® Pentium® 4, a na masce samochodu będzie umieszczony monitor plazmowy przedstawiający zmagania kierowcy z czasem. Oprócz monitora zgromadzona publiczność będzie mogła śledzić jazdę kierowcy na ekranie obok stanowiska. Całe stanowisko rajdowe odpowiednio oświetlone i nagłośnione zostanie zbudowane na wzór bramki startowej. Przez cały czas trwania rajdu publiczności i kierowcom będą towarzyszyły piękne kobiety.

Wyścigi będą odbywały się w soboty i niedziele w godzinach otwarcia centrum handlowego. Aby wziąć udział w konkursie, wymagana jest osobista rejestracja na stanowisku komputerowym obok samochodu. Rejestracja będzie prowadzona na portalu Wirtualna Polska (wp.pl), który na bieżąco będzie prowadził serwis informacyjny dotyczący imprezy, pod adresem www.pentium4-gpwp.pl. Każdy gracz otrzyma w portalu darmowe konto pocztowe, znajdzie tam również zdjęcia z ukończonych już eliminacji, a także ranking zawodów. Po rejestracji wystarczy już wsiąść do samochodu, odbyć jazdę próbną i wreszcie stanąć do walki z czasem na prawdziwej trasie rajdowej.

W każdym supermarkecie będzie prowadzona lista rankingowa. Kierowca, który osiągnął w danym centrum najlepszy czas przejazdu, otrzyma nagrodę. Jeżeli okaże się także zwycięzcą wszystkich eliminacji w swoim mieście, zostanie zaproszony do udziału w Wielkim Finale. Ponadto weźmie w nim udział 25 kierowców, którzy uzyskali najlepsze czasy przejazdu w skali całego kraju. Aktualna ogólnopolska lista rankingowa, również wszelkie informacje o rajdzie oraz terminie i lokalizacji Wielkiego Finału będą publikowane na najszybszej stronie w Internecie, czyli www.pentium4-gpwp.pl i u partnerów medialnych imprezy. Są nimi: Super Express, Radio Plus, program TenBit w TVN (każdy wtorek o 0.25), CD-Aktion, Chip i Motor. W celu sprawdzenia umiejętności kierowców z całej Polski oraz do prezentacji możliwości komputera Fujitsu Siemens Computers z procesorem Intel® Pentium® 4 użyjemy gry "Pro Rally 2001", której dystrybucję prowadzi w Polsce firma LEM.

W Pro Rally mamy okazję pojeździć jedynie... pierwszym i ostatnim z wymienionych! Pozostałe to marki wprowadzicie jednoznacznie kojarzące się z rajdami, ale tylko ich pasjonatom. Któż bowiem prócz nich pamięta jeszcze Audi Quattro A2? Plussem natomiast (wynikającym poniekąd z późniejszej od CMR2 daty premiery PR2001) jest to, że po raz pierwszy w grach tego typu pojawił się Citroën, model Xsara KC (w miejsce Seata, który wycofał się z rajdów po sezonie 2000).

Rajdów w Pro Rally, a zarazem krajów, które je goszczą, jest 12, przy czym 2 odcinki przypadają na każdy z nich. Nie spodziewajcie się jednak, że ponownie będziecie mogli za ich pomocą, tak jak było w Colin McRae Rally 2.0, zwiedzić rzeczywiste trasy. Tory w Pro Rally 2001 jedynie przypominają te oryginalne (to widać nawet w liczbie odcinków składających się na trasy; gdzieś tam do 8 i więcej).



cej pamiętanych z CMR2...). Ten stan rzeczy ma jednak zarazem, obok minusów, także i plusy. Plusem jest chociażby, że niejednokrotnie po prostu znacznie lepiej wyglądają (fragmenty torów: we Francji, gdzie przez dłuższy czas zmierzamy w kierunku mającej gdzieś na horyzoncie latarni morskiej, by wreszcie przemknąć tuż u jej podnóża, czy w Anglii, gdy droga wiję się wzdłuż strumienia - są świetnym tego przykładem).



Wyjątkowa atrakcyjność grafiki jest integralną częścią gry w ogóle. Wykorzystanie świetnych tekstur na pokrycie szkieletu tak otoczenia, jak i samochodów (uniknięto przy tym, nawiasem mówiąc, irytującego w CMR2 efektu obracających się za samochodem drzew...), dynamicznego cieniowania i efektów cząsteczkowych



sprawia, że naprawdę można zastanawiać się, czy Pro Rally 2001 nie jest ładniejsze nawet od Colin McRae 2.0. Całkiem nieźle oddano również stany aury: deszcz, śnieg, mgła... oraz pory dnia i nocy. Szkoda natomiast, że nie zaimplementowano rzeczywiście istniejącej dynamiki w zmianach warunków pogodowych; tu bowiem na pierwszym torze w Finlandii zawsze będzie słońce, na drugim - nieodmiennie mgła.

Podobnie, jeśli idzie o jakość, ma się rzecz z oprawą dźwiękową gry i jakkolwiek początkowo może wydawać się zbyt uboga, to już po paru chwilach, być może, rzeczywiście przydałoby się coś więcej niż zdigitalizowany dźwięk silnika i pisk opon podczas hamowania i stłumionego głosu pilota, lecz to byłoby już powyżej oczekiwań... Wróćmy jednak na moment do wspomnianego pilota, gdyż ten - naturalnie polski - lektor kojarzący się notabene z niektórymi z popularnych programów motoryzacyjnych, wydaje się być lepszy nawet od Hołowczyca! Co więcej, również i system podpowiedzi jest prostszy - zakrety oceniane są rosnącymi cyframi od 1 do 5 (plus wszystkie możliwe "hopy", "otwarte" i "uwagi"). Warto też wspomnieć, że nie ogranicza się on jedynie do "prawo 4", ale potrafi pochwalić, gdy uda się optymalnie przejechać przez wyjątkowo trudny fragment toru, lub ponaglić, gdy zaczynamy zostawać w tyle...

Ano właśnie, czas zadać to ostateczne pytanie: jak wypada Pro Rally 2001 w odniesieniu do najlepszego jak dotąd zręcznościowego ujęcia rajdów - Colina? Coż, jeśli idzie o trzymanie się realiów, to zdecydowanie gorzej: w PR2001 dano nam wprawdzie szansę na pojeźdzenie samochodami z sezonu 2001, jednak większość stanowią samochody, które ścigały się niegdyś (Renault Megane KC, Toyota Corolla WRC, Peugeot 205 T16 czy Audi Quattro A2 - to tylko niektóre z przykładów). Nie można też nie zauważyć, że zabrakło oryginalnych torów. Wreszcie, relatywnie słabiej wypada ocena, jeśli uwzględnić zderzenia i model uszkodzeń. Nie można też nie zauważyć elementów, które wydają się lepsze niż w CMR2: wiarygodność engine'u jazdy (zwłaszcza konieczność "odkręcania" kół) tworzy z tej samochodowej arcade niemal symulator!

Ocena:

7

INFO • INFO • INFO

Producent:

Pro Rally 2001

Dystrybutor:

Ubi Sol/Lem

Internet:

www.prorally.lem.com.pl

Wymagania:

P300, 32 MB RAM, Win 95/98,

akcelerator

Akcelerator:

tak

Plusy:

- 15 licencjonowanych samochodów
- 12 tras (po 2 odcinki na każdej)
- konieczność "odkręcania" kierownicy
- cena!

Minusy:

- brak poślizgów
- nieco zbyt wysoki (eulermizm) poziom trudności

JUŻ W SPRZEDAŻY!

MILIONY LUDZI NA ŚWIECIE MA ROBAKI. DOŁĄCZ DO NICH.
TO NAPRAWDĘ PRZYJEMNE!

WORMS WORLD PARTY

Co nowego w Worms World Party:

Możliwość prowadzenia rywalizacji z graczami z całego świata.

Rozgrywki w internecie podzielone na strefy dla początkujących i zaawansowanych.

Niezwykła opcja WormPot umożliwiającą przeprowadzenie rozgrywek na ponad 400 zakreślonych sposobów.

Rozbudowany tryb treningowy: od teraz możesz ćwiczyć swoje umiejętności na celach cywilnych!

Niezwykła Wormopedia, czyli poradnik użycia broni, z którego dowiesz się m.in. o wielu ciekawych zastosowaniach strzelby...

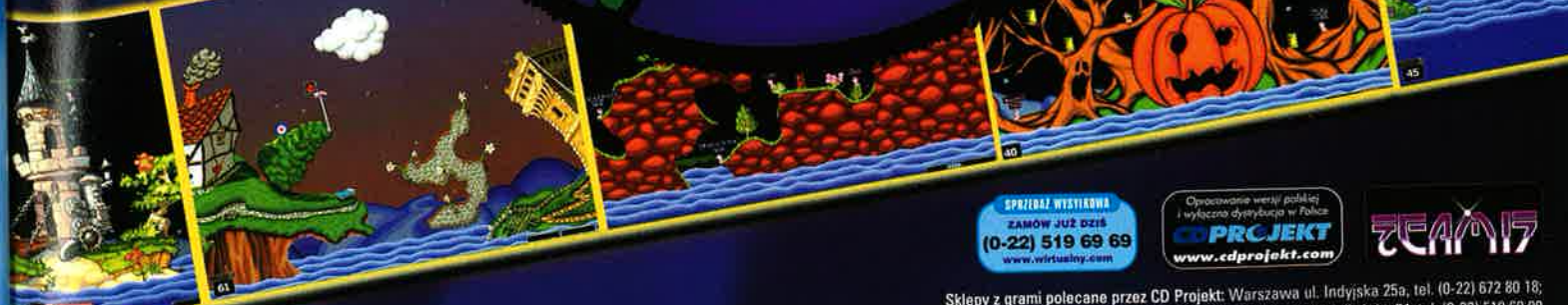
Fantastyczny nowy edytor, który pozwala na stworzenie najbardziej odlotowej mapy.

Nowe efekty specjalne, muzyka oraz okrzyki robaków.

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
79⁹⁰
ZŁOTYCH

DO
Z(R)OBACZENIA
W SKLEPACH!



SPRZEDAŻ WYSTĄPIENIA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.virtuallny.com

Opcjonalne wersje polskiej i włoskiej dystrybucji w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

TEAM 17

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Perewa 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe CD Projekt Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

© 2000 - TEAM 17 Software Limited. Wszelkie prawa zastrzeżone. Poemty gry Andy Davidson. Dystrybucja Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.

Star Wars: Battle for Naboo

STAR WARS
EPISODE I
BATTLE
for NABOO

Uniwersum "Gwiezdnych wojen" to - bez dwóch zdań - nie tylko jeden z najbardziej znanych światów, ale i jeden z posiadających największą liczbę zwolenników. Ostatnio jest ono jednak również świadkiem dużych kontrowersji, wywołanych premierą pierwszego epizodu. Dla wielu ma się on tak do trylogii, jak pięść do nosa - lepiej, żeby jednego z drugim nie kojarzyć, bo spotkanie do najbliższych na pewno należeć nie będzie... Ale animacje na bok, bo nie da się ukryć, że dzięki tej właśnie premierze światło dzienne ujrzało kilka "gwiezdnawojennych" gier, z których jedną mieliśmy włąśnie okazję co nieco "pokatować".

McDrive

Nie da się jednak ukryć, że podobnie jak to ma miejsce z trylogią i pierwszym epizodem, tak i w przypadku gier stare mają znacznie większą liczbę zwolenników niż ostatnio publikowane nowości - jako granicę podaje się zazwyczaj X-Wing: Alliance. Czy jednak Lucasowi uda się w końcu tę złą pasję przełamać? Czy Battle for Naboo będzie tytułem, który zadowoli wybredne gusta fanów? "Kto czyta, ten znajduje", zatem czytacie dalej.



Problem w tym, że w przypadku Battle for Naboo nie bardzo jest co znajdować... Bo jest to nieznacznie tylko poprawiony klon Rogue Squadron 3D, który już dobre dwa lata temu (premierę miał w okolicach grudnia 1998 roku!) niczym specjalnym przecież nie był. Owszem, tekstury są tu nieco większe, modele dokładniejsze, ale i tak nie można oprzeć się wrażeniu, że ma się do czynienia właśnie z grą z roku 1998! I to nawet gdy weźmie się pod uwagę oprawę dźwiękową - a ktoś, kto nie

potrafi porządnie oddać klasy muzyki Johna Williamsa, na żadną taryfę ulgową liczyć nie może!



Zresztą z muzyką sprawa jest o tyle ciekawa, że zaraz po uruchomieniu gry z głośników dobiega do nas wspaniały Duel of the Fates. I jego początek brzmi, jak brzmieć powinien - czyli świetnie. Ale tym się niestety kończy, bo już kilkanaście sekund później bębni (i trąbki, i kowadła, i młoteczki) atakują dźwięki, przy których midy mogą robić za arcydzieła! To nawet nie jest słabe - to jest żałosne! Ja rozumiem, że mamy do czynienia z konwersją z Nintendo, na którym objętość gry ograniczona jest do 64 megabajtów, ale miejcie litość! Jeśli już się za konwersję zabieracie, to zróbcie ją chociaż poprawnie, wykorzystując możliwości sprzętu! Wystarczy przyrzeć się dokładniej krążkowi z grą, by zobaczyć, że wykorzystany jest w stopniu minimalnym... A przecież wystarczyłoby choćby podmienić pliki z muzyką na coś dającego się słuchać - miejsce problemem przecież na pewno nie jest.

Trochę lepiej mają się sprawy z kwestiami mówionymi oraz odgłosami, aczkolwiek i w tym wypadku zachwyt nam nie grozi - choć daje się ich już słuchać bez darmowej szkoły strojenia min.

Ale nie samymi dźwiękami człowiek żyje, a że w przypadku męskiej części społeczeństwa około siedemdziesiąt procent bodźców przekazywane jest do mózgu przez oczy, zatem zatrzymajmy się jeszcze na chwilę nad kwestią grafiki - bo przecież nie wszyscy muszą Rogue Squadron pamiętać. Cóż, trzy lata i tylko drobne modyfikacje nicze-

go dobrego nie wróżą, ale w praktyce sprawdza się to... heh, tak, jak można się tego po trzyletnim engine'ie spodziewać - słać, słać, słać. Modele statków daje się wprawdzie rozpoznać, a teren nie jest całkowicie płaski, ale na tle współczesnych produkcji wygląda to nieciekawie. Owszem, tekstur czeplić się nie trzeba (choć nie znaczy to, że powalają - po prostu na tle całości gry nie wyglądają one źle), ale już choćby szczegółowość modeli 3D nie pozostawia złudzeń, że jest to: a) konwersja z konsoli i b) engine swoje najlepsze lata ma już dawno za sobą.

W dodatku i sterowanie jest jakieś takie dziwne - przynajmniej jeśli chce się latać za pomocą klawiatury, tudzież pada. Na dżojstiku jest lepiej, ale pozwól sobie zadać retoryczne pytanie - kto jeszcze obecnie używa po-

zrządzonego analogowego dżojstika do grania w strzelankę? Bo (na wypadek, gdyby ktoś nie kojarzył korzeni tej gry) Battle for Naboo jest przecież niczym innym, jak najwzrostlejszą strzelanką.

Chociaż... można by zaryzykować twierdzenie, że w swej "strzelankowości" Naboo nie jest wcale takie złe. Przyzwyczajony do sterowania oraz przynajmniej oczy i uszy na wykonanie, można nawet dostrzec parę cech w miarę pozytywnych. Takie na przykład misje: fakt, jest ich teoretycznie jedynie piętnaście, ale po zdobyciu odpowiedniej liczby punktów bonusowych (na mapach jest bowiem całkiem sporo sekretów, a za każdą misję możemy otrzymać jeden z paru medali) zyskujemy dostęp do paru nowych. Miłe jest również duże zróżnicowanie misji (choćby ochrona jakiegoś miejsca czy pojazdu) - cele w większości z nich mamy zresztą jasno określone, a ich wykonanie dodatkowo ograniczone czasowo. Ponadto w wielu przypadkach mamy możliwość zmiany pojazdu w czasie trwania misji, co dodatkowo grę uatrakcyjnia.

W sumie jednak Lucas Arts po raz kolejny pokazał, że po uzupełnieniu znacznikiem "Gwiezdnych wojen" sprzedać można praktycznie wszystko. Battle for Naboo nie jest wprawdzie całkowitą porażką, ale jestem pewien, że gdyby nie Uniwersum, nikt by na nią nawet nie spojrział. Jest bowiem tytułem bardzo przeciętnym, choć jeśli ma się hopy na punkcie pierwszego epizodu, zobaczyć ją można. W każdym razie, daje się taki kontakt przeżyć, aczkolwiek na nic specjalnego lepiej się nie nastawiać. □

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
Lucas Arts
Dystrybutor:
Eidos
Internet:
www.lucasarts.com

Wymagania:
DirectX 8.0a, PII 300 MHz, 96 MB RAM, CD-ROM x4
Akcelerator:
niezbyt, min. 8 MB RAM
(polecamy z AGP i 16 MB RAM)

Plusy:
• oparta na "Episodzie I" i "Gwiezdnych wojnach"
• dość duża różnorodność misji
• znana wszystkim muzyka
• dużo poukrywanych bonusów

Minusy:
• niewielkie zmiany w engine'ie Rogue Squadron
• niewielka różnica stosunku do wersji z konsoli
• słaba grafika
• słaba (jakościowo) muzyka i dźwięki
• taka sobie grywalność
• oparta na "Episodzie I" (to dla fanatyków Jar Jar)

Ocena:
5

Demmo na CD 5/2001



102

Dalmatians:

Puppies to the Rescue



Powszechnie wiadomo, że wszyscy dorastamy w całkiem sporym tempie, a nasze upodobania zmieniają się z każdym rokiem. Czasami przychodzi jednak taka chwila, gdy sięgamy po stare komiksiki, zabawki, gry (niepotrzebne skreślić). Albo też zajmujemy się rzeczami, które przystoją tylko najmłodszym. W każdym facecie jest coś z dziecka - nie na próżno ktoś wymyślił to przysłowie, bowiem takie produkcje jak "101 Dalmatyńczyków" robione były właśnie przez całkiem dużych, a nawet wydawałoby się dorosłych chłopców.

Mycroft

Od wspaniałego i baaardzo słodkiego filmu o malutkich dalmatyńczykach minęło już sporo czasu, więc ktoś bardzo operatywny i przedsiębiorczy postanowił odświeżyć stary przebój. Tym kimś nie był tym razem chłopiec, a dorosła kobieta. Za sprawą Glenn Close znanej z poprzedniej części filmu w roli ohydnej Cruelli DeMon powstała kolejna zabawna historia z czarnymi plamkami w tle. Jako że "dalmatyńczykomania" przetacza się aktualnie przez kina na całym świecie, a dzieci żądają od swoich protoplastów malutkich pieszków w ciapki, to widać, że całość była obliczona na sukces komercyjny. Od samego początku historia przypomina nam tę z pierwszej części filmu, pieski są tak samo słodkie jak ostatnio, a Cruella równie wstrętna i krwiożercza.

Jak widać, dobry przebój kinowy (czytaj kasowy...) można zrobić na dwa sposoby: adaptować wspaniały scenariusz albo, jak to ma miejsce w tym wypadku, zatrudnić znanych aktorów i przerobić stary. Oprócz Glenn Close w filmie zagra inna gwiazda światowego kina Gerard Depardieu, który znany jest małolatom z roli Obelixa w wyświetlanym ostatnio filmie "Asterix". Całość uzupełniają setki słodkich i cudownie wyglądających pieszków w czarne plamki. Z premedytacją mówię setki, bo w produkcji filmu użyto ich ponad trzysta. Po prostu małenstwa zbyt szybko rosną albo, jak kto woli, ekipa zbyt wolno kręciła film.

Walt Disney nie byłby sobą, gdyby na fali takiej kasowej hossy nie wydał produktu towarzyszącego (pomijam plecaki, kubki, długopisy i inne pluszaki) w postaci gry komputerowej. Disney Studios przyzwyczyły nas do gier komputerowych tworzonych na podstawie swoich filmów rysunkowych i fabularnych, więc i tym razem nie mogło być inaczej. "102 Dalmatyńczyki" to typowa dla ostatnich lat gra zręcznościowa. Tak jak większość wydawanych na rynku produktów, gra jest z pod znaku 3D. Na pierwszy rzut oka można znaleźć podobieństwa do gier wydawanych wcześniej: Crash Bandicoot czy Raymanto. Pierwsze skojarzenia, jakich doznacie, grając w 102 D? Gra nie wyróżnia się niczym od innych produkcji Disney Studios. Fabuła jak zwykle wpleciona w scenariusz filmu, postacie dokładnie takie same jak w kinie, a całość utrzymana w wolnym od przemocy klimacie. Czy można dobrze bawić się przy takiej grze? Z pewnością tak. Beztrudnie godziny spędzone na przeskakowaniu ze skrzynki na skrzynkę, z kwiatka na kwiatek... Przepraszam, za bardzo się rozpędziłem. Muszę szczerze przyznać, że gra jest wyjątkowo przyjemna w odbiorze. Bez zbędnych stresów związanych z kończącej się amunicją, granatami czy padającymi wokół ciałami. Radosny klimat bije z monitora jak zora polarna i udziela się każdemu, kto pogra chociaż dziesięć minut. Grafika może nie powala na kolana, ale jest zdecydowanie lepsza od tej na PSX. Jednak potrzeba wydajnego procesora i karty graficznej, by pograć bez stresów. Za to wymagania sprzętowe w pełni rekompensowane są już po pierwszym poziomie...

Całe otoczenie jest niezwykle sugestywne, a biegający po nim wrogowie bardzo "straszni". Cruella wysłała bowiem całą armię zabawek, która miała schwytać wszystkie dalmatyńczyki w okolicy... Na naszej drodze do



szczęścia staną zdalnie sterowane samochody, samoloty, biegające z talerzami małpki w liberiach i masa innych, zabawnych postaci. Jednak my również nie będziemy osamotnieni w naszych wędrówkach, gdyż towarzyszyć nam będą postacie znane z pierwszej, jak i z drugiej części filmu. Kot, pies, wiewiórka, papuga - cała boża menażeria mówiąca ludzkim głosem. Będą nam dawać wskazówki, czasem pomogą w potrzebie. A co najważniejsze, od nich można dowiedzieć się, co jest jeszcze na danym poziomie do zrobienia. Od strony muzycznej i dźwiękowej gra nie grzeszy oryginalnością. Nie jest zła, ale raczej poprawna, a w porywach niezła. Nic więcej.

Nie powiem też, żeby zachwycała. Jest tylko miłą odmianą po czterdziestej części silikonów Lary C i dwudziestej części Quake'a. Gra się naprawdę przyjemnie, tyle że szybko się nudzi. Dlatego dostępne tam dodatkowe minigry, które niech będą na razie niespodzianką, są miłym urozmaicheniem. No i popatrzmy obiektywnie: ta gra jest tylko obliczoną na zysk dodatkim do filmu i tak należy ją traktować. Tym niemniej jest na pewno jedną z ciekawszych propozycji dla młodszej części graczy w perspektywie najbliższych miesięcy. □



INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
Disney Studios
Dystrybutor:
Eidos
Internet:
www.eidos.com

Wymagania:
P2 64 MB Ram, 400 MB HDD,
Win 9x, DirectX
Akcelerator:
konieczne

Plusy:
• grywalność
• temat
• brak przemocy
• dodatkowe minigry

Minusy:
• okiepane pomysły
• wszystko już było
• szybko się nudzi

Ocena:
6

Legend of the Prophet and the Assassin

Gdzieś tak mniej więcej dwa lata temu grupa Arxel Tribe przedstawiła grę "Pilgrim", którą miałem przyjemność zaprezentować czytelnikom CDA. Po uruchomieniu gier wcielaliśmy się w rolę młodego potomka rycerskiego rodu z Langwedocji - Simona de Lancrois, który wystany przez ojca z sekretnej misją, wkraczał w świat tajemnic, czarów i wielkiej polityki. Grę zrobiono wedle scenariusza Paolo Coelho, którego nazwiska nie trzeba chyba reklamować. Niedawno zaś, zupełnie po cichutku, bez bębnow i fanfar, jakie towarzyszyły innym premierom, pojawiła się gra "Legend of the Prophet and the Assassin", która kontynuuje niejako wątki znane nam z "Pilgrima".

El General Magnifico

Gra przenosi nas w czasy i krainy mało znane, a ogromnie ciekawe. Wkraczamy więc w połowę XIII wieku na grunt Levantu, gdzie państwa krzyżowców w Ziemi Świętej padły pod naporem Półksiężycza. Saladyn - kalif Egiptu, a Kurd z pochodzenia, przepędził ostatnich rycerzy Krzyża z Jerozolimy... tylko po to, by władzę nad dzisiejszą Palestyną stracić na rzecz najeźdźców z głębi Azji: niewysokich, skośnookich drabów na kudłatych konikach. Mongołowie rozprawili się z Turkami jakby od niechcenia... co z pewnością zirykowałoby krzyżowców, gdyby nie fakt, że synowie azjatyckich stepów pojawili się wtedy i w Europie, budząc grozę i przerażenie i docierając aż do Śląska. Cóż jednak mieli robić ci rycerze-mnisz, co nie mieli ochoty powracać do ojcowskich zamków... albo z rozmaitych względów wracać do nich nie mogli? Niektórzy (jak niemieccy szpitalnicy) przenieśli się na Węgry, a potem do Prus, gdzie zbudowali wrogie Polsce Państwo Zakonne. Inni (Joannici) znaleźli schronienie na Maltzie, skąd ich następcom wygryzł dopiero Napoleon B. Templariusze wrócili do swoich europejskich komandori, z których po upływie wieku, oskarżony o uprawianie czarnej magii, bałwochwalstwo i kupę innych zbrodni, wyprowadził ich na stosy król Francji Filip Piękny zwany Królem z Żelaza... ale byli i tacy, co nie chcieli opuścić Palestyny i zostali w swoich krajach, łupiąc wszystko i wszystkich. Pamiętajmy wszakże, że ci, co wrócili



przydomek zyskał dzięki niemałej sprawności we władaniu mieczem, przekładając arabski bułat nad prostą frankońską głównię, postanowił odszukać legendarne miasto Jebus (bez skojarzeń, proszę, twórcy gry naprawdę nadali taką nazwę owemu miastu), w którym wszyscy mieszkańcy - chrześcijanie, muzułmanie i Żydzi, żyli w zgodzie, wedle przykazań swego proroka i mistrza, którym był... znany nam z gry "Pilgrim" Simon de Lancrois. Jak Simon trafił na Błoki Wschodu, tego się zapewne nie dowiemy, a szkoda.

I tak Tancred wyruszył w drogę ku swemu przeznaczeniu, nie wiedząc nawet, że stawia pierwsze kroki na drodze do legendy... Legendy o proroku i zabójcy.

Gra wprowadza nas w świat kupców, wojowników, magów i czarów. Jako Tancred de Nerac będziesz badał wymarłe miasta, zaufali Jerozolimy, zamki mongolskich najeźdźców, karawanszaje, warsztaty kowalskie i pracownie alchemików, przyjdzie ci także zapuścić się na pustynię, by zmierzyć się ze złowrogimi Ghulami nekającymi podróżnych stworami z piekła rodem. Dowiesz się czegoś o sławnym starcu z gór, którego zwolennicy budzili grozę na całym Wschodzie. Ze swej fortecy w zamku Alamut szalony starzec wysyłał odurzonych narkotykiem (haszysz) morderców, przed którymi nie było obrony (niektórzy upierają się, że to właśnie jego ludzie zabili Ryszarda



do swoich krajów, przywieźli ze sobą nowe idee, które w sto lat później zaowocowały rozkwitem Odrodzenia, więc nie da się ocenić tamte-

Lwie Serce). Dowodem na to, że budzili respekt, nienawiść i przerażenie, jest fakt, iż do dziś w języku angielskim i francuskim słowo "assassin" (i pokrewne mu włoskie "assassino") oznacza mordercę... a wszystko od nazwy sekty "Haszyszimi" i środka, którym mordercy się odurzali. Kres terrorowi starca z gór położył dopiero mongolski chan Hulagu, który bez większych ceregieli zamknął Alamut pierścieniem oblężenia i wziął fortecę głodem. Ciało starca jednak nie odnaleziono... i podobno jego następcy działają do dziś (co w

świetle niektórych doniesień prasowych o wyczynach bliskowschodnich terrorystów wydaje się tezą nie do końca szaloną).

Historię tę przytaczam, by dowiedzieć, że - jak w grze "Pilgrim" - Paolo Coelho stworzył scenariusz niezwykle interesujący, który dostarczy ci nielichych wzruszeń. Wierności historycznej gry nie da się niczego zarzucić, a niektóre wątpliwości należy rozstrzygnąć na korzyść jej autorów.

Gra ma bardzo prosty, przyjazny użytkownikowi interfejs, tak klarowny, jak gest podania dłoni. Jego opanowanie jest niezwykle proste... i nie będziecie mieli z tym żadnych trudności. W zasadzie dawno już nie miałem do czynienia z tak trafnie sporządzonym sterownikiem gry. Nasz bohater nigdy nie ma przy sobie zbyt wielu przedmiotów, pozbywając się przy każdej okazji tych, których już nie potrzebuje.

Odpowiedzialni za grafikę twórcy wykonali kawał dobrej roboty. Nie wszyscy, co prawda, lubią FPS, ale gra bardzo często nagradza nasze postępy znakomitymi animacjami. Godzi się rzec, że widywałem już lepsze (np. w Final Fantasy VIII), ale sami przyznacie, że tamte trudno przebić... a zresztą można by się spierać. Nie chodzi nawet o to, że podczas walk przeciwnicy poruszają się płynnie - rzecz w tym, że te walki zrobiono niezwykle realistycznie i dokonali tego ludzie, którzy sporo wiedzą o szermierce. Niektóre animacje są bardzo długie... ale wcale się nie dłuży.

Doskonała jest też oprawa muzyczna. Motyw wprowadzający jest tak wschodni, jak: chałwa, mokka, Mekka, alfa i bułwa. Starannie też dobrano dźwięki, na które należy zwracać uwagę. Jeśli gdzieś słyszysz śmiech dziewczyny, to znaczy, że w pobliżu jakaś jest i jej obecność popchnie akcję do przodu; walenie psa oznacza, że za chwilę nasz bohater może mieć kłopoty; trzeszczenie desek ostrzega przed tym, że dechy mogą się załamać... i tak dalej. Wszystkie dźwięki mają swoje znaczenie, co wskazuje, że twórcy podeszli do gry bardzo rzetelnie.

Osobna uwaga należy się intrydze i sposobom rozwiązywania zagadek. Wszystko jest bardzo logiczne i, w zasadzie, do rozwiązania stawianych nam przez program zagadek nie trzeba niczego szukać poza nim. Zilustruj to przykładem: w pewnym momencie trzeba nam ułożyć gwiazdą mapę nieba ze znaków arabskiego Zodiaku. Skąd u licha wziąć arabskie nazwy znaków Zodiaku? Jeśli jednak dobrze poszukasz, w tym



samym pomieszczeniu znajdziesz odpowiedź. To właśnie nazywam dobrą konstrukcją gry. Fabuła jest dostatecznie zagmatwana, by sprostać wymaganiom tych, co lubią wyzwania, a jednocześnie główna linia postępowania rysuje się wyraźnie i prosto. Twórcy niepostrzeżenie wyprowadzają nas z sytuacji całkowicie realistycznych, w nasyczone coraz większą ilością niezwykłości... aż w końcu Tancred musi się zmierzyć z potwornymi ludojadami Ghulami, a to już stworzy zupełnie legendarną. Wszystko to jest jednak w

jakiś przewrotny sposób logiczne, bowiem pod wpływem wyobraźni Paolo Coelho zaczynamy rozumować jak ludzie późnego średniowiecza, co należy uznać za komplement dla twórców z grupy Arxel Tribe.

Wymienione przeze mnie zalety gry sprawiają, że należy ona do tych, których nie zapomina. Oczywiście, jak w każdym, że była jej przysparzała. Miłośników gier przygodowych LXPAA z pewnością nie zawiedzie. Jeśli tu wszystkich nie zadowolą, to przynajmniej ko-

ko, czego im trzeba: ciekawie zawiązaną i rozciągającą przyzwoitą intrygę, dobrą grafikę, ładną oprawę muzyczną i prosty interfejs.

Wobec tylu zachwytów zapytanie, czy gra nie ma wady, brzmi trochę jak pytanie, czy jest niedosyt. Jaki pozostałby graczowi powód, by nie kupić gry, którego bardzo nie lubię: "to by kontynuacja...". Oczywiście, że nie możemy sobie obejść jakby załazła kolejna gra, w której nie znamy, poznamy pewnego Wenerjanisa z imieniem Maro, niepoznaną wielką tajemnicę, na posadek prafarów i podłogi kaktus, niewiadomym nam, co to jest, i nie na następnej edycji przygody. Oczywiście, że nie, ponieważ to co znów można uznać za kolejną zaletę gry.

W sumie, zważywszy na grafikę, oprawę muzyczną, prostotę interfejsu i grywalność, uważam, że gra zasługuje na wysoką ocenę, ostrzegając jednocześnie, że jest to rzecz dla ludzi myślących i tych, co lubią poznawać... □

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
Arxel Tribe
Dystrybutor:
CD Projekt tel. (022) 519 69 00
Internet:
<http://www.arxeltribe.com/>
Wymagania:
Windows 98/ ME, PII 233,
64 MB RAM
Akcelerator:
wskazany

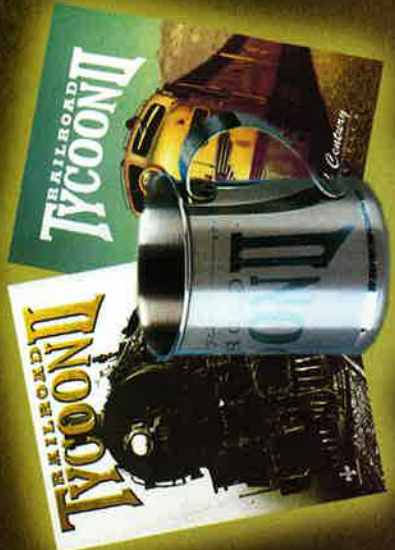
Plusy:

- prosta interfejsu,
- doskonała grafika,
- świetna grywalność

Minusy:

- wysokie wymagania dotyczące znajomości języka Szekspira

Ocena:
8



WEWNĄTRZ ZNAJDZIESZ POLSKĄ WERSJĘ
OSZALAMIAJĄCEGO ZESTAWU GIER:
"RAILROAD TYCOON II" ORAZ "SECOND CENTURY",
A TAKŻE "ŻELAZNY" KUBEK



N-III-NORMANDY

Wojna. W dodatku druga. Temat wyeksploatowany w grach komputerowych, jak pomysły na reformę służby zdrowia. Tak naprawdę za początek zmagania możemy przyjąć datę ukazania się legendarnego już Wolfensteina 3D (pytanie za 100 punktów - kto w ciągu ostatnich 12 miesięcy grał w Wolfa?). Od tamtego - jakże wiekopomnego momentu - minęły całe komputerowe wieki. A temat strzelania do panów z Waffen SS i Wehrmachtu nadal fascynuje i pociąga. Dziesiątki przebytych poziomów, tysiące trupów, miliony sztuk amunicji. Na pewno kilka zmarnowanych klasówek i nieciekawe świadectwa szkolne. Taki jest mój bilans zmagania z komputerową odmianą nazistów...

Mycroft

Myszę, że zamilowanie do grania i sentyment, jakim darzymy matkę wszystkich FPP, powinny nas choć trochę przekonywać do każdego współczesnego powielenia tematu. Mieliśmy już Mortyra, będziemy mieli Wolfa 2. Wspominkowy klimat przerywa od czasu do czasu kolejna strzelanina, w której doszukujemy się podobieństw do naszej ulubionej gry. I czekamy. Próżnię oczekiwań powinna nam wypełnić nowa produkcja znanej poniekąd firmy LithTech pod tytułem World War 2: Normandy. Historia o grupie komandosów zrzuconych w rejon nadchodzącego lądowania Aliantów w Normandii jest, szczerze mówiąc, mało wysublimowana. Oryginalności w temacie szukać można ze świecą, ale nie o to chodzi. Gra jest nudna. Fabułę przypomina, niestety, wszystkie cztery reformy - miało być ekstra, a teraz każdy kombinuje, jak dotrzeć do końca. Bo i taka też jest konstrukcja poszczególnych poziomów. Należy przejść od punktu A do punktu B, eliminując przy tym wszystkich Niemców i wysadzając po kolei wszystkie

Gra nie jest warta uwagi. Mimo szumnych zapowiedzi, twórcom nie udało się zrealizować nawet połowy planów, które zakładali, a gra plasuje się daleko poza czołówką strzelanin FPP. Osobiście sądzę, że jest to jedna ze słabszych produkcji ostatniego roku.



najbardziej, czyli wymiatać karabinami. Jest ubogo, jak w polskim wojsku. Nóż, pistolet, karabin, karabin maszynowy i popularny panzerfaust to cały zestaw strzelający. Może i ma on dużo wspólnego z realiami wojny, ale nie urozmaici nam gry. Dla wnikliwych podam, że uzbrojenie naszego komandosa to maczeta, Colt M1911, strzelba M1 Garand, M3 Grease Gun i Bazooka. Do tego trzeba jeszcze zaliczyć granaty i miny. I that's all folks, jak mawiał królik! Programiści mogli przynajmniej pomyśleć o

czołgi. I koniec. I następny poziom. Wysadzamy wszystkie czołgi i strzelamy do Niemców... Jak na grę z roku 2001 to stanowczo zbyt mało. Firma LithTech nie jest w końcu aż tak zła, by wydawać gry o takim charakterze. Jej najsłynniejsza produkcja to przecież Shogo - gra, która może nie wstrząsnęła światem, ale przyniosła długie godziny solidnej rozrywki. (Jakiś czas temu czytelnicy CDA mieli okazję zagrać w jej pełną wersję.) Nie wspominając już o całkiem nowym silniku graficznym... Silnik pozostał - ha, a nawet się rozwinął. Jest szybki, nawet bardzo szybki, ale...

Sam silnik gry nie tworzy - taka brutalna prawda wychodzi na jaw już po kwadransie grania. Nie powiem, żeby oprawa nie była ciekawa, a samo wykonanie bardzo złe. Niemcy są bardzo nazistowscy. Alianci bardzo pozytywni - a karabiny zabójcze. Całkiem jak w dawnych filmach. Jednak gra cierpi na brak urozmaicenia zarówno od strony fabularnej, jak i technicznej. Mam tu na myśli to, co tygryski (nie mylić, broń Boże, z Tygrysami!) lubią



możliwości zbierania uzbrojenia wroga. Te wszystkie cudeńka Kruppa czy schmeissery aż proszą się o podniesienie i niezwłoczne użycie. Dlatego uważam, że twórcom gry brak nie tylko pomysłów, ale i wyobraźni.

Tak samo źle został rozwiązany problem amunicji, którą możemy zbierać tylko i wyłącznie w postaci plecaków porzucanych po planszach. Widocznie Niemcy strzelają powietrzem, skoro przy żadnym nie można znaleźć ani broni, ani amunicji... Inną sprawą są przeciwnicy. Na palcach jednej ręki mogę policzyć typy napotkanych wrogów - oficer 1, oficer 2, żołnierz 1... Moim zdaniem pełna wersja Wolfensteina miała większy wybór przeciwników. Rozumiem, że autorzy próbowali rzucić się z motyką na realizm, ale czy nie można



było dodać choćby panów z SS? Albo kilku innych, ciekawszych formacji bojowych? No, może się czeplić, ale wydaje mi się, że żołnierze powinni się od siebie różnić. A w grze mamy klony. Naprawdę! Wszyscy żołnierze danego typu wyglądają tak samo! A śmieszne jest to, że w warunkach frontowych mają na sobie mundury, które wyglądają na świeżo uprane i wyprasowane... Ja rozumiem że "Ordnung muss sein", ale aż do tego stopnia?

Mówi się, że im dalej w las, tym więcej butelek. I jest to prawda. Im dłużej rozpatruję wątpliwe walory tej gry, tym więcej znajduję błędów i wypażeń (brzmi znajomo?) przychodzi także pora na pochwały i kilka ciepłych słów. Przyznaję bez bicia, że jedną z dwóch rzeczy, które w miarę udało się panom z LithTech, jest sztuczna inteligencja. Nie jest zabójcza, ale całkiem niezła. Nasi przeciwnicy potrafią przyciąć się za załomem, paść na ziemię i prowadzić ostrzał na leżąco - czy w krytycznym momencie uciec i zawołać "kolegów". Potrafią też



obrzucić nas granatami w całkiem przemyślny sposób. Z drugiej strony, ładują się pod lufę jak lemingi w przepaść...

Pora na ocenę gry od strony audiowizualnej. Grafika w grze jest mroczna, szara i bardzo wojenna. Nie śmiem twierdzić, że to źle, ale przydałoby się jakieś urozmaicenie. Poprawność - tylko to słowo przychodzi mi na myśl. Żadnych wodotrysków, żadnych zbędnych efektów. Tylko to, co koniecznie być musiało. Poziomy gry to przede wszystkim otwarte przestrzenie w postaci polan, lasów, i pagórków. Transzeje, zasieki i usypane okopy - to nie ma prawa być kolorowe, ale można było dorzucić kilka worków z piaskiem, parę kawałków desek czy innych poniewierających się śmieci... Względna poprawność otoczenia po pewnym czasie zaczyna być bardzo nudna. Szczegóły otaczającego nas świata to już kompletna asceza. Bitmapowe krzaki w dzisiejszych czasach dobijają całkowicie... Grając, miałem wrażenie, że gdzieś w konfiguracji wyłączyłem detale i gram w low details. Ale nie...

Jak na produkcję z tego roku, gra oferuje stanowczo zbyt mało. Muzyka też nie rzuca na kolana. Kilka całkiem fajnych kawałków wiosny nie czyni, a sam charakter ścieżki dźwiękowej jest taki sam jak cała gra. Kilka gardłowych komend w języku niemieckim, które usłyszymy, czy mało wyszukane jęki trafionych żołnierzy nie są czymś, czego nie udało się nam już usłyszeć w wielu innych grach...

Nie byłbym sobą, gdybym nie chciał porównać tej gry do innych produkcji z lat ubiegłych. Mimo iż gra jest nowa, nie może konkurować z takimi hitami, jak Soldier of Fortune czy Counter Strike. Nawet rodzimy Mortyr wyszedłby zwycięsko z tego porównania! Ubogi zestaw uzbrojenia, nieciekawa fabuła, mało urozmaicone poziomy, nieciekaw gameplay, mizernie wykonanie. W zasadzie nie da się o tej grze powiedzieć nic dobrego. No, przepraszam! Silnik! Jedyną mocną stroną gry jest graficzny engine. Ma spore możliwości, niestety nie wykorzystane w grze nawet w połowie.

Gra nie jest warta uwagi. Mimo szumnych zapowiedzi, twórcom nie udało się zrealizować nawet połowy planów, które zakładali, a gra plasuje się daleko poza czołówką strzelanin FPP. Osobiście sądzę, że jest to jedna ze słabszych produkcji ostatniego roku.

Gry mogą polecieć tylko i wyłącznie fanatykom gatunku. Jeśli myślicie, że jest podobna do "Szeregowca Ryana", to się grubo mylicie. Po prostu kolejna nietrafiona produkcja, jakich ostatnio wiele na rynku. W tajemnicy powiem, że Wolfenstein miał o wiele większą grywalność, a z tematem drugiej wojny radzę poczytać do drugiej odsłony gry, o której wspominałem już bardzo często.

Ocena:

5

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

ValuSoft

Dystrybutor:

ValuSoft

Internet:

http://www.valusoft.com

Wymagania:

P2 400, 64 MB RAM,

DirectX, Win 9x

Akcelerator:

wymagany

Plusy:

- dobry engine
- w miarę realistyczne uzbrojenie
- klimat Wolfensteina?

Minusy:

- linowość, nudne poziomy, powtarzające się poziomy, nudne poziomy, powtarzające się poziomy...



*W trybie Multiplayer aż 64 graczy jednocześnie



Copyright 2000 Sierra On-Line Inc. All rights reserved. Inc. Dynamix is a registered trademark of Dynamix Inc.

MONEY MAD



Każdy lubi pieniądze. Jedni bardziej, inni mniej, ale nie ma chyba nikogo, kto nie pochyliłby się nad banknotem leżącym na ulicy. Ten pokłon mamonie możecie też oddać w grze sygnowanej przez Cryo, a zatytułowanej Play Money Mad. Zanim jednak zagubicie się w szaleńczym wyścigu po bogactwo, musicie was ostrzec. Mamona to słowo pochodzenia aramejskiego. Oznacza "zysk" albo "pieniądze", jednak w wierzeniach dawnych ludów był to... zły duch. Co ciekawe, najczęściej przybierał postać kobiecą. Tak więc, sięgając po Play Money Mad, trzeba być szczególnie ostrożnym. Jeżeli nie chcecie rozbudzić w sobie żądzy bogactw, ostrożnie dawkuje grę, bowiem PMM wciąga z diabelską mocą :).

Inkwizitor

Celem gry, podobnie jak w klasycznym Monopolu, jest zdobycie odpowiedniej gotówki poprzez kupowanie, sprzedawanie i ostatecznie zdobycie pozycji monopolisty na rynku. W przypadku Monopoli było to hotelarstwo, natomiast w PMM bierzemy udział w wielkim biznesie obejmującym każdą działalność związaną z bogactwami naturalnymi danego kraju. Może więc to być wydobywanie ropy naftowej, gazu ziemnego, węgla, złota itd., jak również konkretne dziedziny przemysłu: poczynając od fabryk tekstyliów, samochodów, opon, poprzez przemysł stoczniowy, uprawy zboża, hodowle zwierząt, a na elektrowniach atomowych kończąc.

Gracze poruszają się w systemie, który każdy szanujący się facet zna z dzieciństwa. Chodzi mi o grę w kapsle. W Play Money Mad, zamiast

autostrad na piasku, są to trasy pomiędzy państwami. Kraje symbolizowane są przez flagi, a na każdej z flag znajduje się przedmiot, który oznacza główne bogactwo kraju.

Gracze poruszają się... samochodami. Wygląda to trochę jak w Micromachines, lecz zamiast po stole w kuchni, pedzimy po serpentynie autostrady oplatającej Ziemię.

Każdy gracz rzuca dwiema kostkami. Suma punktów to liczba krajów, przez które należy przejechać. Zatrzymując się w danym państwie, uaktywniamy planszę przedstawiającą gałęzie gospodarki, w które można zainwe-



stować. I tu właśnie zaczyna się właściwa gra. Inwestycja nie zawsze może okazać się trafiona. Przede wszystkim nie wszystkie dziedziny przemysłu przynoszą taki sam zysk. Niektóre wymagają wielkich nakładów, natomiast zyski są stosunkowo niewielkie. Inne dają olbrzymie profity już wówczas, gdy staniemy się właścicielami 20% produkcji lub zasobów światowych.

Zyski z inwestycji na danym rynku wypracowujemy w oparciu o tabele danych dostępne w menu. "Table of worldwide resources" zawiera np. dokładne wyliczenie procentowego udziału surowców i produkcji dla każdego z rynków krajowych w rynku światowym. I tak np. produkcja ryżu w Chinach stanowi 40% rynku światowego. Jeżeli przejrzymy produkcję ryżu (płacąc za nią w euro), możemy z tego tytułu osiągać zyski. Dzieje się to w podobny sposób jak w Monopolu. Inny gracz, który znajdzie się w Chinach, będzie musiał zapłacić określoną kwotę (tabele opłat również uzależnione są od tego, jak dużym udziałem dysponujemy w rynku światowym). Aby wyzyszczyć przeciwnikom kieszonkę, potrzebujemy też dużo szczęścia. Nie wystarczy bowiem stać się właścicielem 80% elektrowni atomowych na świecie, aby od wszystkich kasować pieniądze. Procenty od inwestycji dostajemy bowiem wówczas, gdy inny gracz znajdzie się na polu, gdzie zmonopolizowana przez nas gałąź przemysłu jest podstawą gospodarki (choć jest od tej reguły wyjątek). W



przypadku niektórych surowców i produkcji może być nawet kilka państw, w których zajmują one główną pozycję. Dlatego właśnie należy bardzo dokładnie zapoznać się z tabelami informacyjnymi.

Oczywiście nie są to jedyne atrakcje w tej ekonomicznej rutynie. Na planszy znajdują się również inne pola, które urozmaicają grę i wprowadzają do niej dodatkowy element ryzyka. Jedną z takich atrakcji są miejsca, gdzie można osiągnąć niespodziewany zysk, o ile zmonopolizowało się większą część rynku światowego (w dowolnej gałęzi przemysłu). Miejsca takie oznaczone są symbolem kuli ziemskiej.

Inną "atrakcją" są pola, które wymuszają na graczu aukcje jego zasobów (o mechanizmie, który tym kieruje, poczytajcie sami, sprawa wymagałaby długiego wywodu). Może się też zdarzyć tytułowe "Money Mad", czyli niespodziewany zysk lub strata w wysokości wielu milionów euro za trafione lub błędne inwestycje. Okna tabel, dzięki którym można by z dużym prawdopodobieństwem określić opłacalność inwestycji, są dostępne w trakcie gry, jednak aby do nich zajrzeć, trzeba wyjść z głównej planszy (co nie jest wygodnym rozwiązaniem).

Oprócz danych odnośnie surowców i rynków w różnych krajach, w programie znajduje się też potężna baza informacyjna o

Euro versus dolar

Euro, wspólna waluta krajów Unii Europejskiej, wprowadzana obecnie w wyniku postanowień traktatu z Maastricht (1992) o utworzeniu Unii Gospodarczej i Walutowej (EMU, Economic and Monetary Union). Proces wprowadzenia euro podzielony został na 3 etapy. W pierwszym ustalono listę państw zakwalifikowanych do EMU (maj-grudzień 1998). Znalazły się na niej: Austria, Belgia, Finlandia, Francja, Hiszpania, Holandia, Irlandia, Luksemburg, Niemcy, Portugalia i Włochy.

Szwecja, Wielka Brytania i Dania nie wyraziły chęci przystąpienia do EMU, natomiast Grecja - nie spełniła warunków konwergencji. Należą do nich: stopa inflacji nie wyższa niż 1,5 punktu procentowego od średniej inflacji w trzech krajach Unii o najniższej inflacji, stopy procentowe (dla 10-letnich obligacji skarbowych) nie wyższe niż 2 punkty procentowe od średniej stopy dla trzech krajów Unii o najniższej inflacji, wahania kursu walutowego w przedziale 15%, przy braku dewaluacji w ostatnich dwóch latach, deficyt budżetowy nie wyższy niż 3% PKB, dług publiczny nie większy niż 60% PKB.

W EMU uczestniczyć mogą jedynie kraje UE mające niezależny bank centralny i zakwalifikowane przez Komisję Europejską. W etapie tym utworzono Europejski Bank Centralny oraz ustalono wzajemne kursy walut tych państw. W drugim etapie wprowadzono euro jako jednostkę rozliczeniową w operacjach bezgotówkowych przy równoczesnym funkcjonowaniu walut narodowych oraz ustalono kursy pomiędzy euro a walutami narodowymi (styczeń 1999 - grudzień 2001). W trzecim etapie do obiegu wprowadzone zostaną banknoty i monety euro, emitowane przez Europejski Bank Centralny przy jednoczesnym wycofaniu walut narodowych (styczeń - lipiec 2002). Relację wartości euro do ecu ustalono w proporcji jeden do jednego.

wszystkich państwach. Poza wiadomościami ogólnymi (tylko historii) są to dane dotyczące głównych gałęzi gospodarki i produkcji (z wygodnymi odnośnikami do szczegółowych danych). Analiza tych bibliotek to rzecz pracochłonna, ale przydatna. W trakcie gry może się zdarzyć, że któryś z graczy będzie chciał sprzedać czy wymienić posiadane udziały. Jak jednak przyjąć ofertę, skoro nie będziesz wiedział, co właściwie konkurent sprzedaje i jak kształtuje się cena produktu na rynku. Właśnie takie nietypowe operacje, na których można zarobić lub zyskać najwięcej, wymagają sporej wiedzy. Aby więc naprawdę zagrać w Play Money Mad, trzeba trochę posiedzieć nad grą i sporo się nauczyć. Nagrodą za ślęczenie nad tabelami jest naprawdę spora frajda, bowiem w PMM gra się po prostu wyśmienicie.

Gracze może być maksymalnie 10. Każdy wybiera swoją postać z menu (fajne, wesołe postacie z ciekawymi życiorysami). Nasz bohater będzie nam zresztą towarzyszył w trakcie całej gry jako animacja w okienku (te okna bardzo przypominają okna postaci w Dark Omen). Pamiętajcie jeszcze miny Maxa Damage'a z Carmaggedonu 1? Scenki opracowane przez twórców PMM są może mniej szalone, ale na pewno bardziej wesołe. Graficzka jest niczego sobie. Można też wybrać jedną z wielu kamer, która będzie śledziła małe samochodziki graczy. Niestety animacji ich podróży nie można wyłączyć. Na początku to nie przeszkadza, ale po kilku

dniach zabawy te kilkadziesiąt sekund animacji zaczyna się niemożliwie dłużyć. Problem staje się jeszcze bardziej uciążliwy, jeśli gra więcej niż trzech, czterech graczy. Filmy zajmują wówczas połowę czasu gry, co jest bardzo denerwujące.

Play Money Mad na pewno spodoba się zwolennikom gier ekonomicznych. Gierka jest przemyślana i dopracowana niemal w każdym szczególe. Oryginalny scenariusz i porządne wykonanie (również bardzo rozbudowany poradnik) to niezaprzeczalne zalety gry. Do wad trzeba zaliczyć wspomnianą niemożność skrócenia czasu odtwarzania animacji. To niby niewielka, ale bardzo uciążliwa niedogodność. Ogólnie jednak PMM zasługuje na zainteresowanie i wysoką ocenę. Polecam.

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Dystrybutor:

Cryo

Internet:

http://www.richesses-game.com/

Wymagania:

P 166, 32 MB RAM, Windows 95,

CD ROM 4x

Akcelerator:

wskazany

Plusy:

- gra wysza
- spora, wygodna w obsłudze biblioteka
- ciekawa oprawa muzyczno-dźwiękowa
- sporo kamer

Minusy:

- niemożność wyłączenia animacji

Ocena:

8

DYKTATORSKIE
W CZASACH
PIĘCO
MINUT!

mig

Wirtualny Sklep
Realne Korzyści
www.mig.pl
tel.: (033) 811 87 29

PL
PROFESJONALNA
POLSKA WERSJA

Dystrybucja
w Polsce:

Opracowanie
przez:

Opublikowanie
przez:

www.play.it.pl

PLAY

PLAY

PLAY

PLAY

HEART OF WINTER

W momencie, w którym czytacie te słowa na dworze z pewnością jest już wiosna. Ja, niestety, nie. Jest to w czasie, gdy za oknem pada - jak na koniec marca przystało - śnieg, jakiego nie widzieliśmy w zimy. W sumie to nawet dobrze, bo taki śnieżny klimat wspaniale pasuje do tej recenzji. Mowa bowiem będzie o dodatku do gry, która, moim zdaniem, była jednym z ciekawszych tytułów ubiegłego roku, czyli Icewind Dale. W wielkim skrócie można powiedzieć, że jest to CRPG osadzone, podobnie jak Baldur's Gate, w świecie Forgotten Realms, na jego dalekiej północy, której górskie postacie kryją wiele tajemnic. Heart of Winter, bo taki jest tytuł opisywanego dodatku, ma na półki sklepowe już na dniach (tzn. pod koniec kwietnia i będzie to wczesna zima). Ja nie czekałem i korzystając z okazji, tak właśnieagam na angielski.

VASIU

Od zakupu minęło trochę czasu a ja... z jednej strony jestem zadowolony, a z drugiej czuję pewien niedosyt. Earth of Winter nie jest złym dodatkiem, problem tylko w tym, że oferuje za mało nowej zabawy. Te parę godzin nowych wyzwań będzie z pewnością gratką dla ludzi, którzy zaczęli przygodę z już poszerzonym ID. Jednak ci, którzy podobnie do mnie, ID skończyli już dawno i z niedierpliwością czekali na dodatek, rozczarują się, bo nowe tereny i przygody nie spełniają oczekiwań, jakie w nich pokładano. Ale po kolei, bo inaczej nikt się w tym nie potapie.

Historia opowiedziana w dodatku jest dość luźno powiązana z głównym wątkiem gry. Bohaterowie dowiadują się, że

muszą wyruszyć na daleką północ, gdzie niespodziewanie zagrożeniem stały się barbarzyńskie племя. Nie do końca wiadomo, jaką rolę mają odegrać nasze postacie, ale na pewno jest ona istotna. Sytuacja wydaje się być poważna. Jednego z przywódców barbarzyńskich, niejakiego Wyldena, opanował duch Jerroda (postać, którą poznaliśmy we wstępie do ID). Teraz zjednoczył pod swoimi rozkazami ogromną liczbę wojowników i szykuje ich do ataku na tereny zamieszkałe przez cywilizowanych ludzi. Tak przynajmniej sprawa wygląda na pierwszy rzut oka, a więcej nie zdradzę, żeby nie psuć zabawy.



Po zainstalowaniu HoW możemy postąpić dwojako. Wybierając normalną grę, z pozoru zobaczymy to samo, co w grze nierozszerzonej. Jednak po dotarciu do Kuldahar i zdobyciu niezbędnego doświadczenia (wymagany poziom co najmniej dziewiąty) okazuje się, że jeden z budynków, do tej pory zamknięty naглуcho, jest mieszkaniem pewnego szamana. Od niego właśnie dowiadujemy się o naszym przeznaczeniu i możemy ruszać na nowo odkryte tereny (dokładnie jest ich pięć), na których rozgrywa się akcja. Druga możliwość to granie tylko w ramach dodatku. Decydując się na tę opcję, możemy zaimportować postacie, które ukończyli już ID lub



stworzyć nowych bohaterów. Niestety, postacie na pierwszych poziomach nie mają żadnych szans, więc jedyna możliwość to import. Jeśli nie mamy własnych bohaterów gotowych do wczytania, znajdziemy kilku instalowanych razem z dodatkiem.

Sama rozgrywka nie różni się w zasadzie od tego, co znamy z Icewind Dale, ale kilka mniej lub bardziej istotnych zmian jednak się pojawia. Dla wielu najważniejszy będzie fakt, że w końcu podniesiono maksymalny poziom doświadczenia, jaki mogą zdobyć nasi bohaterowie. Dzięki temu przy odrobinie samozaparcia możemy doprowadzić członków naszej drużyny aż na trzydziesty poziom (dla każdej z klas), skąd niedaleko już do bogów. Oczywiście, normalnymi sposobami nie da się tego osiągnąć - cała gra wraz z dodatkiem to za mało. Dlatego gracze będą musieli skorzystać z najwyższego poziomu trudności - 'heart of fury', na którym wszystko wygląda tak samo, a potwory jadą na najlepszej maści sterydach. Te czynią je agresywnymi, silnymi, wytrzymałymi i cholernie trudnymi do pokonania. Każda walka to zaiste ciężka jatkka, ale wysiłek jest nagradzany podwójną liczbą punktów doświadczenia, a w rezultacie, kto wie, może upragnionym trzydziestym poziomem. O wyższe warto mocniej powalczyć dla postaci używających magii. Nowe zaklęcia z ósmego poziomu czarów potrafią siać zniszczenie i czynić prawdziwe cuda.

Zmianie uległy również zasady rozgrywki. Teraz przypominają te z BGII, czyli są mieszańką drugiej i trzeciej edycji AD&D. Fakt ten oznacza, że pojawiły się na przykład nowe umiejętności dla większości profesji i, co dość istotne, są one przydatne, szczególnie na wyższych poziomach doświadczenia. Przydadzą się również inne prezenty od twórców. Postacie używające magii mogą teraz czarować jeszcze więcej dzięki prawie sześćdziesięciu nowym zaklęciom (dla każdej z klas po trochę). Nawet jeśli korzystają przy tym ze zwojów, to ich życie będzie ułatwione dzięki pojawieniu się specjalnych na nie pojemników, kamienie szlachetne i napoje. Przedmioty te zajmują tylko jedno pole w ekwipunku, a można w nich przechowywać np. zwoje, które normalnie zajęłyby sześć pól. Szkoda tylko, że autorzy nie podarowali nam czegoś, co pozwala na noszenie sporego magicznego ekwipunku. Do tego, co oferował Icewind Dale, trzeba dodać ponad osiemdziesiąt nowych, niejednokrotnie bardzo ciekawych, mniej lub bardziej magicznych przedmiotów.

Niewielkim zmianom uległ również engine gry. Konkretnych zmian niby nie widać, ale gra się jakby troszkę przyjemniej. Jeśli chodzi o oprawę audiowizualną, to tak, jak się spodziewałem, niewiele uległo zmianie. Pojawia się lepsza wersja programu konfiguracyjnego, dzięki której możemy grę lepiej przystosować do możliwości naszej maszyny. Oficjalnie, najwyższa obsługiwana rozdzielczość to 800 x 600 i korzystając z niej, można zauważyć nieznacznie poprawę jakości grafiki, nic jednak nie stoi na przeszkodzie, żeby ustawić rozdzielczość nawet na 2048 x 1536 i obserwować postacie wielkości kilku milimetrów. Sam podczas gry korzystałem z tej rozdzielczości, która mimo iż nie jest zalecana (grafika jest dostosowana do niższych rozdzielczości), daje całkiem niezłe pole widzenia, a wrażenia wizualne pozostają nadal jak najlepsze. Poprawie uległa obsługa OpenGL, dzięki czemu posiadacze akceleratorów mogą nacieszyć oczy wspaniałymi efektami specjalnymi. Udźwiękowanie, szczególnie jeśli posiadamy kartę obsługującą EAX, jest po prostu fenomenalne. Doskonała muzyka połączona z bogactwem różnorodnych odgłosów daje efekt tła, które nie nudzi i nie męczy. Równie dobrze wykonano partie dialogowe, mimo że jest ich niewiele, robią dobre wrażenie dzięki odpowiednio dobranym głosom lektorów. Krótko mówiąc, grafika i dźwięk trzymają stałą, porządną poziom.

Wszystko to powinno skłonić wielu graczy do przejścia całego Icewind Dale od początku, według nowych zasad i z nowymi portretami postaci oraz z nowymi czarami, i z nowym wątkiem Heart of Winter. Sam dodatek jest po prostu za krótki i, jak by tego było mało, można odnieść wrażenie, że twórcom zabrakło trochę kreatywności. Nowe lokacje, jakkolwiek starannie wykonane, są mniej zróżnicowane i mniej ciekawe od tych z ID. Trzeba jednak uczciwie przyznać, że w kilku miejscach autorzy stworzyli naprawdę wspaniałą, mroczną klimat. Niestety, jak już



wspomniałem, sam dodatek jest dla mnie po pierwsze, za krótki, po drugie, zbyt liniowy. Bez większego wysiłku można go ukończyć w ciągu dwóch, trzech dni, a po wszystkim pozostaje wrażenie niedosytu. Tak jakby się ukończyło jakiś dodatkowy quest, a nie wielką przygodę, która, być może, przejdzie do legend. Nawet fakt, że można awansować na wysokie poziomy nie cieszy, gdy okazuje się, że, przechodząc Heart of Winter, awansujemy jeden, może dwa razy, a nowych umiejętności i czarów nie będziemy mieli właściwie gdzie wykorzystać. Dlatego raz jeszcze powtarzam, że Heart of Winter jako część całej rozgrywki w ID sprawdza się dobrze, jako samodzielna rozgrywka nieco gorzej.

Na koniec wypadałoby jeszcze ten tytuł jakoś ocenić. Nie mogę, niestety, brać przy tym pod uwagę faktu, że polska wersja będzie sprzedawana dość tanio. W USA cena Heart of Winter wynosi około 30 zielonych, co jest kwotą dość wysoką, biorąc pod uwagę fakt, że nie jest to ogromny dodatek. Mimo to jednak, każdemu miłośnikowi Icewind Dale polecam ten zakup choćby dla nowych umiejętności, czarów i paru dziesiątek godzin spędzonych w nieznanych dotąd okolicach. Icewindowe 'dziewice' również mogą instalować HoW bez obaw, gra będzie dla nich po prostu większa. Ale tak szczerze... Spodziewałem się czegoś więcej.



Ocena:

7

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Blizzard

Dystrybutor:

CD Projekt Tel. (022) 519 69 00

Internet:

http://icewind.cdprojekt.com

Wymagania:

PII 233, 32 MB RAM, 4x CD-ROM

Akcelerator:

niekonieczny

Plusy:

- możliwość awansu do 30 poziomu
- nowe czary i przedmioty
- poprawione zasady

Minusy:

- wielkość...
- właściwie liniowa tabuła

傲世 FATE of the DRAGON 三国

Dawno, dawno temu. A może jeszcze dawniej. (Historia ta została przekazana potomnym przez terakotowych żołnierzy stojących sobie karnie w szeregach w jakiejś zapadłej dziurze.) Zanim powstał Wielki Czerwony Brat i socjalizm, istniały Dwa Światy i). A raczej trzy. Trzech chińskich wpływowych władców postanowiło pod własnym sztandarem zjednoczyć starożytne Chiny i objąć władzę nad Imperium, ustanawiając własną dynastię. Droga do celu była jednak wyboista, a ryzu starczało tylko do pierwszego. Rozpoczęła się więc wojna o panowanie i o wszystko co najlepsze, włączając w to chińską medycynę, której nasze Kasy Chorych do pięt nie sięgają. Banalna historia o zabójcy władzy nad światem, jakich pełno w historii ludzkości, stała się doskonałym pretekstem do stworzenia gry. Trzy królestwa zadecydowały już wkrótce o przeznaczeniu smoka. Trzech bawogłębnych władców wysłał wkrótce swoje wojsko, by podbić. A ty, drogi gracz, dzięki nieustającym problemom z osobowością wlepisz się w jednego z nich.

My-croft-tsu

Pierwszy rzut oka na grę przywodzi na myśl Age of Empires 2. I myślę, że porównywanie Three Kingdoms z doskonałym produktem Wielkiego Misia nie ujmie grze chwały. Dokładnie ta sama filozofia gry została opatrzona nowymi zasadami i dość zaskakującymi, a w dodatku ciekawymi rozwiązaniami. Ale po kolei, jak mawiają grabarze. Do rąk dostaniemy doskonały tryb jednego gracza z dużą liczbą ciekawych misji. Opcje gry sieciowej oraz tryb treningowo-pojedynkowy. Nic prostszego, jak zacząć od treningu - radzę wam to zrobić, gdyż gra posiada kilka naprawdę zaskakujących właściwości. Najistotniejszą sprawą jest mapa. U dołu ekranu po prawej stronie będziemy oglądać ww. mapę całej krainy z ładnie zaznaczonymi zamkami, osadami, brodami i mostami. Mapa wielkością nie ustępuje większości normalnych map w grze, ale nie w tym rzecz. Każdy z zamków to dodatkowa, oddzielna mapa... wielkości tej dużej. Tak więc przyjdzie nam grać nawet na 7-8 mapach jednocześnie!

Dla mniej wprawnych graczy oznacza to totalny chaos, który można uporządkować tylko i wyłącznie przez udział w misjach treningowych. A mówię, żeby zaczynać od tutoriala... Gdy już podniesiemy się z ziemi przynięceni arealem planu, zostaniemy ponownie powaleni pomyślem jednostek i budynków. Nareszcie wszystko ma swoje proporcje! Nie ma jednostek wielkości 3/4 zamku. Koniec z rycerzami wielkości domku. Nigdy więcej koni gabarytami zbliżonymi do stajni. Gdy popatrzymy na obrazki, zrozumiecie, o czym mówię. Dodatkowo musimy przyznać, iż samo wykonanie wszystkich obiektów jest doskonałe.

Dbłość o szczegóły cechuje każdą ścianę, drzwi czy okno. Tutaj naprawdę nie ma się do czego przyczepić, a co ciekawe, do większości budowli można wejść nawet kilkoma jednostkami.

Właśnie! Jednostki. Nie ma ich w grze zbyt wiele, ale liczba kombinacji jest całkiem spora. Mamy oczywiście robotników, których przekształcamy w drwali, górników, budowniczych, żołnierzy czy rzemieślników. Żołnierze to tylko łucznicy, faceci z mieczami i kołesie z dzidami. I to wszystko. Są jednak jeszcze konie. Gdy takiego konika już wyhodujemy, może na niego wsiąść każdy z żołnierzy, co daje nam konnicę. Genialne, nieprawdaż? A i w każdej chwili może z konia zeskoczyć... Zupełnie jak w życiu. W ten oto prozaiczny sposób otrzymujemy dodatkowe trzy jednostki. Ale na tym nie poprzestano, i w grze pojawiają się bohaterowie. Rekrutowani w karczmach za drańskie (a raczej chińskie :) pieniądze panowie będą podstawą naszego zarządzania państwem. Tylko bohater może obejmować vitalne funkcje w państwie, tylko on ma prawo pełnić rolę dowódcy i tylko on ma siłę i wytrzymałość kilku żołnierzy. Nie muszę chyba wspominać, że potrafi też wsiąść na konia, nie?

Bohaterów znajdziemy tutaj trzy typy: zwykły, wojownik i kapłan. Wojownicy nadają się najlepiej do... wojowania (czyż nie odkrywcze?).



kapłani mają największe IQ i dobrze jest ich sądzić na najwyższych stołkach, a normalnymi należy wypełniać resztę stanowisk. A jest ich w grze naprawdę dużo. Premier, wicepremier, minister spraw wewnętrznych, zewnętrznych, szef korpusu dyplomatycznego, szef służb bezpieczeństwa, szef protokołu itp. Każdemu z naszych zasłużonych generałów możemy też przyznać w ramach nagrody pewną kwotę pieniędzy lub stopień i tytuł wojskowy (generał armii, brygady, kawalerii i tym podobne cuda na kiju). Każda z żywych postaci charakteryzuje się też kilkoma współczynnikami ważnymi w grze. Poczynając od standardowego paska życia, definiowane są też zmęczenie, poziom postaci, a w przypadku bohaterów także inteligencja, lojalność, wytrzymałość czy też wartość bojowa. Tak więc przy obsadzaniu głównych stanowisk w państwie należy zwracać pilną uwagę na możliwości danego osobnika. Ironią jest, że wskaźnik lojalności można "wymaksować", wręczając delikwentowi "korzyść majątkową". Samo życie, samo życie...

Co prawda, wyżej wymienione jednostki stanowią podstawę, jednak skuteczne zdobywanie warowni wroga nie byłoby możliwe bez maszyn warownych i ciężkiego sprzętu. W naszych warsztatach będziemy mogli wybudować wieże oblężnicze do łatwego wchodzenia na mury, katalpity miotające kamienie oraz ogniste kule, balisty strzelające metalowymi strzałami oraz wozy przenoszące tymczasowe obozowiska. Z chińskich specjalistów można wymienić maszyny strzelające różnego typu latającymi "potworami" mającymi na celu powiększenie naszego albo też zmniejszenie morale wroga. I to wszystko, jeśli chodzi o jednostki w grze. Różna skuteczność, prędkość i odmienne zastosowania to sprawy, które najlepiej sami wyczujecie, grając w tę grę.

Wróćmy jednak do budynków. Ich liczba też nie powala, jednak większość jest naprawdę wielofunkcyjna. Farma to chyba podstawa w każdej grze RTS. W FotD każda z nich może zatrudnić do pięciu robotników. Jeszcze należy manualnie ustawić, co dany robotnik ma produkować (albo ziarno, albo prosiaczki) i możemy przestać się martwić o zaopatrzenie. Domy jak domy - dzięki nim będziemy posiadać określoną liczbę robotników w naszym zamku i nie powinniśmy budować ich

Ciekawie pokazany świat gry, standardowy już widok na pole bitwy i bardzo przyzwoity interfejs to na pewno zalety gry. W sumie cała gra jest bardzo przyjemna, mimo iż nie wybijają się zbyt wiele spośród grona klonów Age of Empires 2.

mniej niż 6-7. I tak maksymalna liczba naszej podstawowej siły to 70. Gdy już mamy odpowiednie zaplecze (ratusz i budynek produkujący robotników) stoją domyślnie na początku, możemy wysłać naszych podopiecznych do kopalni i do lasu - drewno i kamień to podstawa naszego bytu. Jeśli nasza wspaniała kariera będzie się rozwijać, to wkrótce doczekamy się warsztatu, biblioteki, o której opowiem poniżej, koszarów dla poszczególnych formacji wojsk, karczmy i świątyni, o której też warto wspomnieć.

Biblioteka to źródło wszystkich wynalazków i naszej potęgi. Każda z czterech dziedzin wiedzy to około piętnaście odkryć istotnych dla rozwoju potęgi naszego państwa. Gdy uda nam się zbadać podstawowy poziom wiedzy, czeka na nas poziom zaawansowany, ale do tego musimy mieć wyznaczonego ministra nauki. Tylko wtedy uda się osią-

gnąć technologiczną supremację. Ważne jest to, że wynalazków nie dostajemy na każdym poziomie gry. Po prostu to, co odkrywamy, jest nasze, niezależnie od etapu gry! Teraz pozostaje jeszcze wybudowanie świątyni, w której będziemy mogli składać ofiary (poprawiają morale, zapobiegają kataklizmom itp.), i będziemy gotowi podbijać obce landy. (Ważne jest, by najpierw obsadzić mury własnego zamku odpowiednią ilością wojska i maszyn - nieprzyjemne ataki ze strony wroga zdarzają się nader często, a zamykanie bramy na trzy spusty jest posunięciem nader rozsądnym.) Nad przebiegiem samej walki nie ma co się rozwodzić - jest dokładnie taka jak w AoE 2. Gdy zdobywamy zamek wroga, należy skupić się na: A - bramie i B - budynku głównym. Gdy prawie zniszczymy budynek główny przeciwnika, komputer poddaje zamek i przechodzi on pod nasze panowanie. Analogicznie należy zrobić z następnymi...

Ale walka nie jest jedyną, dobrze rozwiniętą dziedziną w grze. Mamy też dyplomację. Urozmaicone opcje dyplomatyczne obejmują składanie danin, zawieranie sojuszy czy wręcz, ale bardzo ciekawą możliwość skłócenia dwóch sympa-



tyzujących ze sobą walców! Jak widzicie, gra oferuje bardzo wiele, dużo więcej w warstwie taktycznej niż AoE 2. Choć małe różnicowanie stron konfliktu jest niezbyt miłe - strony praktycznie się nie różnią uzbrojeniem ani technologią czy też wyglądem. No, ale z drugiej strony jest to RTS bazujący na historycznych wydarzeniach, więc trudno, by wojska trzech konkurencyjnych chińskich królów znacząco się różniły.

Oprawa graficzna ogólnie nie zachwyci, ale w zasadzie nie ma się do czego doczepić. Dokładnie wykonane są elementy gry, a całkiem niezła animacja nie pozostawia dużego pola manewru krytykom i malkontentom. Ciekawie pokazany świat gry, standardowy już widok na pole bitwy i bardzo przyzwoity interfejs - to na pewno jej zalety. Do strony dźwiękowej też nie można mieć zastrzeżeń. Całkiem ciekawe utwory ścieżki muzycznej i dopracowana warstwa dźwiękowa nie są niczym zaskakującym w dzisiejszych czasach. Tryb gry wieloosobowej to też standard. W sumie cała gra jest bardzo przyjemna, mimo iż nie wybijają się zbyt wiele spośród grona klonów Age of Empires. Wydaje się, iż jest to najlepszy z dostępnych na rynku klonów i najlepszy wybór w oczekiwaniu na AoE 3, oczywiście... Bawiłem się przy tej grze naprawdę znakomicie, a niezbyt wysoką ocenę motywuję tym, że gra jest względnie mało oryginalną kopią AoE. Dodano kilka ciekawych rozwiązań, usunięto kilka błędów, ale nie zapominajmy o tym, że nawet najlepszy klon jest tylko klonem. A szkoda.

Ocena:

7

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
OVERMAX STUDIO
Dystrybutor:
EIDOS
Internet:
www.eidosinteractive.com
Wymagania:
P2 400 MHz, 64 MB RAM, 650
HDD
Akcelerator:
nader wskazany

Plusy:
• nowe pomysły
• wykonanie
• klimat

Minusy:
• to tylko klon AoE 2
• niewielkie różnicowanie
stron konfliktu

Dane na CD 03/2001

Serious Sam



W XXI wieku ludzkość wystartowała ku gwiazdom. W niedługim czasie zaanektowała wiele systemów słonecznych, skolonizowała mnóstwo planet. Ludzie nigdy nie spotkali w kosmosie innych inteligentnych istot, ale na jednej z planet odkryli ruiny wielkiej starożytnej cywilizacji. Dzięki odnalezionym artefaktom ziemską technikę skoczyła w przód o dziesięciolecie, jeśli nie stulecie. Rozwój technologiczny jeszcze bardziej przyspieszył osadnictwo na najodleglejszych planetach. Któregoś dnia człowiek spotkał na swej drodze inny inteligentny gatunek. Na nieszczęście, obca rasa nie była nastawiona pokojowo...

Czarny Iwan

Wrogowie wyglądali jak monstra z sennych koszmarów. Dysponowali przy tym niezwykle zaawansowaną techniką i milionowymi armiami. Przerażające twory stworzone przez obcą bioinżynierię wydawały się niemal niepokonane. Ludzie tracili jedną planetę po drugiej. Nikt już nie liczył ofiar. Defensywa sięgała aż do macierzystego systemu słonecznego. Przywódcy wiedzieli, że teraz nie jest to już walka o dominację, lecz o przeżycie. Postanowiono skorzystać z najbardziej niebezpiecznego i strzeżonego artefaktu, odnalezionego wcześniej w ruinach obcej cywilizacji. "Time-Lock", bo tak go nazwano, umożliwiał podróże w czasie. Dzięki niemu najlepszy ludzki wojownik, żywa legenda, Sam "Serious" Stone wyruszył do starożytnego Egiptu. To właśnie w królestwie faraonów szaleje Notorious Mental - przywódca Obcych, który przeniósł się tam, by zniszczyć kolebkę ludzkiej cywilizacji. Pozostaje tylko jedno: zwyciężyć lub zginąć.

Tak prezentuje się cała fabuła nowej gry wysmażonej w Chorwacji przez grupę tworzącą pod nazwą Croteam. Serious Sam to najklasyczniejsza nawałanka w trybie FPP (choć istnieje możliwość gry z widokiem TPP). Giera nieodmiennie nasuwa na myśl takie szlachetne tytuły, jak: Doom czy Duke Nukem. Co ciekawe, Gathering of Developers, firma, która współpracowała przy SS i jest jego wydawcą na zachodzie, planuje też wydać "Duke Nukem: Endangered Species". Warto też wiedzieć, że SS powstawało początkowo w celu zademonstrowania możliwości engine'u nazwanego właśnie Serious. W trakcie prac okazało się, że upakowana potworami prosta gierka jest niezwykle grywalna. Zainwestowano więc zasoby ludzkie, szmal i obleczone wszystkie pomysły konkretniejszą formą. Co z tego wynika? Coś... wyjątkowego.

Serious Sam zaskakuje, bowiem w dobie coraz bardziej skomplikowanych produkcji wraca do korzeni. Stawia na beżmyślną nawałankę w najczystszej, nieskażonej myśli postaci. Wielowątkowe zadania, analizowanie mapy, liczenie amunicji,

podchody i strategia to rzeczy obce i odległe od SS o całe lata świetlne. Tutaj pędzisz przed siebie i kosisz przeciwników jak dojrzałe zboże. Nie skradasz się jak w Thiefie, nie czaisz za każdym rogiem jak w Half-Life. Ostatni raz widziałem coś takiego w Turoku, jednak SS jest o wiele bardziej krwawy, a wrogów nie liczy się na pęczki, lecz w setkach. Mimo, wydawałoby się, tak wyeksploatowanego pomysłu i miłośności scenariusza, SS jest świetne! Gierka tchnie świeżością, zaskakuje pod każdym niemal względem. Poczynając od rewelacyjnych, olbrzymich lokacji,

Serious Sam zaskakuje, bowiem w dobie coraz bardziej skomplikowanych produkcji wraca do korzeni. Stawia na beżmyślną nawałankę w najczystszej, nieskażonej myśli postaci.



poprzez niesamowitych wrogów, aż po całą masę drobnych atrakcji, które urozmaicają rozgrywkę.

Właściwie nie wiadomo nawet od czego zacząć. Serious nie jest łatwo skomentować. Trzeba by napisać o nim wszystko, bo opisanie pewnych wątków nijak ma się do rozgrywanej się przed oczami gracza akcji. To jest jednak niemożliwe, więc pozostaje wam wierzyć mi na słowo lub po prostu zagrać. A okazja do tego będzie już niedługo. Na zachodzie gra pojawiła się w sklepach w cenie... 20 dolarów. W Polsce lokalizacji SS i jej wydania podjęła się firma PlayIT. Cena gry została wstępnie ustalona na 69 zł. Powiedźcie mi jeszcze, że to dużo!

SS opiera się na starym schemacie, ale cała reszta to rzecz nowa i zaskakująca. Przede wszystkim jest to zasługa silnika, który rzeczywiście robi wrażenie. Na stronie producenta umieszczono 59 cech engine'u, które składają się na jego moc i oryginalność. Silniczek SS umożliwia np. renderowanie bardzo dużych powierzchni terenu i bardzo złożonych budynków. Potrafi również operować wielopozycyjną grafiką i zaawansowaną 6-stopniową grawitacją (w jednym czasie i miejscu). Fale wrogów, rzecz najbardziej odłotowa w SS, uderzają dzięki opcji ładowania przeciwników w trakcie gry, a nie na początku razem z mapą. Kolejne rzeczy, jak efekty specjalne, rendering itd. tworzą w sumie coś, co nazwano Serious. Oczywiście, wymienione powyżej innowacje wykorzystano już wcześniej gdzie indziej, jednak w SS załadowano je wszystkie, co musicie po prostu zobaczyć na własne oczy. Suchy opis nic tu nie da.



Ze swojej strony mogę powiedzieć, że nie wyłączyłem komputera dopóki... nie skończyłem SS. Jest coś takiego w tej grze, co zmusza do zabicia tych przebrzydłych potworów. Dla mamy, dla taty, dla małej siostrzyczki. Trzeba je wykończyć i już, inaczej nie zaznasz spokoju ducha i nie położysz się spać. Giera ma pięć poziomów trudności, ale naprawdę nie warto wybierać Tourist. Dopiero Normal daje przeżycia na właściwym poziomie, a zbieranie amunicji ma jakiś sens (bo niekiedy jej brakuje). W tym miejscu trzeba też powiedzieć o największej wadzie gry. SS jest za krótki. Lokacje są potężne, wrogów tony, jednak grę daje się ukończyć (na Normalu) w dwa-góra trzy dni. Oczywiście, mówię o grze non stop z przerwą na posiłki. Stukając godzinkę dziennie, SS starczy ci na długie tygodnie. Mimo to, końcowe napisy pojawiły się niepokojąco szybko, a w ustach pozostał smak goryczy i niedosyt.

Po wystartowaniu SS dostajemy w łapy nóż, a po chwili pistolet. Stopniowo pojawiają się coraz potężniejsze pukawki, aż do SBC Cannon, czyli broni, która nie znajduje odpowiednika w świecie gier z rodziny FPP. Działo to zajmuje 1/3 powierzchni ekranu i wygląda jak średniowieczna armata. Strzela ładowanymi uranem kulami, wielkości



dorosłego człowieka. Jak tę armatę można nieść w łapie, mnie się nie pytajcie. Wrażenie jest jednak wymiatające i to dosłownie. Uważajcie również z joyami ze sprzężeniem zwrotnym. Odrzut SBC Cannon może złamać rękę. Inne rodzaje uzbrojenia to dość standardowe, znane i lubiane rozpylacze. Zarówno ich wygląd, jak i skuteczność dzia-

łania nie pozostawia wiele do życzenia. Po prostu dobre solidne pukawki, które pozwolą wysłać wrogów do piekła. Rzecz jednak w tym, jak to wygląda. Cóż za przyjemność sygnąć z obrzydła w przeciwnika, który wywróci się nieporadnie i cichutko sobie zemrze? W SS zadbano, aby śmierć była wystarczająco widowiskowa. Bio-Mechanoid, kroczące skrzyżowanie Walke- ra z T-Rexem, tryska posoką na wiele metrów. Na dodatek po każdej serii w korpus z biomaszyny sygnają się kółka, tryby i sprężyny!

Bardziej standardowi przeciwnicy, czyli faceci bez głów w rodzaju beheaded firecracker, rozpadają się na krwawe kęsy mięsa jak w Q1. Jeżeli jednak wystrzelisz w jegomościa z mniej solidnej pukawki i z bliska, wleci w niebo jak ptak (tyle że szybko wylądnie). Przepiękny widok stanowi również sznur scythian witch-harpy, kobiet-ptaków, które w większej liczbie potrafią zasłonić swoimi skrzydłami słońce. Trzeba zobaczyć efekt, jaki wywołuje uderzenie rakiety w takie stado.

Innego rodzaju podniety dostarczają przeciwnicy w rodzaju Be-headed Kamikaze. Ci kolesie biegają szybciej niż ty. Wyjść odepnieć, pędzą jak ekspres. Ich jedynym celem jest dobiec do ciebie. Każdy z nich ma w łapach dwie bomby. Możesz sobie chyba wyobrazić wielki plac i setkę tych szaleńców nadbiega-

Przeciwnicy

- | | |
|--|--|
| | ALUDRAN REPTILOID, HIGHLANDER
Wielkość: 45 ft
Broń: Magic Homing Missiles
Nagroda: 25 000 FC
Zagrożenie: wysokie |
| | BIO-MECHANOID, MAJOR
Wielkość: 30 ft
Broń: Rocket Launchers
Nagroda: 7500 FC
Zagrożenie: wysokie |
| | ALUDRAN REPTILOID, COMMON
Wielkość: 15 ft
Broń: Magic Homing Missiles
Nagroda: 5000 FC
Zagrożenie: średnie |
| | ADULT ARACHNOID
Wielkość: 20-25 ft
Broń: Chain-Gun, Tail Sting
Nagroda: 5000 FC
Zagrożenie: wysokie |
| | BEHEADED KAMIKAZE
Wielkość: 6 ft
Broń: Hand Grenades
Nagroda: 2500 FC
Zagrożenie: wysokie |
| | BIO-MECHANOID, MINOR
Wielkość: 15 ft standing
Broń: Pulse Lasers
Nagroda: 2000 FC
Zagrożenie: średnie |
| | JUVENILE ARACHNOID
Wielkość: 10 ft
Broń: Chain-Gun, Tail Sting
Nagroda: 1000 FC
Zagrożenie: niskie |
| | SIRIAN WEREBULL
Wielkość: 8 ft
Broń: Horns
Nagroda: 2000 FC
Zagrożenie: średnie |
| | KLEER SKELETON
Wielkość: 9 ft
Broń: Two-Ball Projectiles
Nagroda: 1000 FC
Zagrożenie: średnie |
| | FEMALE GNARR
Wielkość: 5 ft
Broń: Bites, Punches
Nagroda: 1000 FC
Zagrożenie: niskie |
| | SCYTHIAN WITCH-HARPY
Wielkość: 5 ft
Broń: magic Projectiles, Claws
Nagroda: 1000 FC
Zagrożenie: niskie |
| | LAVA GOLEM
Wielkość: 10 to 100 ft
Broń: Fireballs
Nagroda: 500 to 50 000 FC
Zagrożenie: średnie |
| | MALE GNARR
Wielkość: 4 ft
Broń: Bites, Punches
Nagroda: 500 FC
Zagrożenie: bardzo niskie |
| | REEBAN ELECTRO-FISH
Wielkość: 11 ft leżąca
Broń: Electric Discharges
Nagroda: 500 FC
Zagrożenie: średnie |
| | MARSH-HOPPER FROM RIGIL KENTAURUS
Wielkość: 3 ft
Broń: Toxic Slime Splash
Nagroda: 500 FC
Zagrożenie: bardzo niskie |
| | BEHEADED BOMBER
Wielkość: 6 ft
Broń: Hand Grenades
Nagroda: 500 FC
Zagrożenie: niskie |
| | BEHEADED ROCKETEER
Wielkość: 6 ft
Broń: Hand Grenades
Nagroda: 200 FC
Zagrożenie: niewielkie |
| | BEHEADED FIRECRACKER
Wielkość: 6 ft
Broń: Magic-Missile Launcher
Nagroda: 200 FC
Zagrożenie: niewielkie |

jących z każdej strony. Specjalne podziękowania należą się też za Sirian Werebull. Są to wielotonowe kolosy przypominające trochę bizona. Atakują podobnie jak rozwścieżone byki. Ogłuszający tętent obwieszcza, że zaraz zostaniesz wystrzelony na orbitę. Dwa wielkie, zawinięte rogi i czaszka twarda jak głaz to śmiertelnie groźna broń tych stworzeń. Zabawa polega jednak na tym, że bronimy się jak torreador. Brak co prawda mulety, ale podobnie jak na arenie, trzeba zejść zwie-





rzęciu z drogi (tuż przed nim). Dziesięć takich zwierząt i nauczysz się latać podobnie jak Scythian Witch-Harpy. O wszystkich monstrach opowiedzieć nie sposób. Listę potworów znajdziesz w ramce, najlepiej jednak poznać je osobiście.

W SS cyberpunk ściera się z fantasy, jednak lokacje to przede wszystkim oszałamiające scenografie starożytnego Egiptu: świątynia w Karnaku, dolina królów, Teby. Sam "Serious" odwiedzi wszystkie te miejsca.

Najlepszym pomysłem zrealizowanym w SS jest przeplatanie podróży scenografią pustyni, rozległymi terenami miast itp., wraz z penetracją świątyń, lochów, podziemi pałaców. Po klaustrofobicznych ciemnych korytarzach najeżonych niebezpieczeństwami trafiamy nagle na tarasy świątyń Amona - boga Słońca. Kolorowe płyty posadzki, śpiew ptaków, spokojna cisza świętego miejsca to kontrast, który robi wrażenie. W innym miejscu wynurza się z lochów przez wodospad. Zielona oaza z szmerzącymi strumykami wydaje się wręcz nierzeczywista. Oprócz monumentalnych rozmiarów miast i olbrzymich przestrzeni pustyni gros wrażeń generuje szczegółowość świata SS. Ornamenty, płaskorzeźby i malunki wyglądają bardzo naturalnie. Pusty śmiech ogarnął mnie na wspomnienie przygód Lary w jej egipskiej kampanii. Lokacje SS mogłyby spokojnie służyć jako komputerowe makiety zabytków Egiptu. Oczywiście, budowle nie są odwzorowane z fotograficzną dokładnością, lecz bez wątpliwości wydają naprawdę realistycznie. Niestety maksimum detali wymaga silnej

jednostki napędowej: 128 ramek, procesor taktowany 500 MHz i 32 MB na pokładzie karty graficznej, to naprawdę minimum dla odpowiedniej jakości wrażeń wizualnych.

Broń

Z czym do ludzi?

- Military Knife**
Amunicja: nie dotyczy
Częstotliwość strzałów: nie dotyczy
- Schofield .45 w/ TMAR**
Amunicja: .45 Colt
Częstotliwość strzałów: pojedyncze, przeladowywane ręcznie
- 12 Gauge Pump Action Shotgun**
Amunicja: 12 Gauge Shells
Częstotliwość strzałów: jeden strzał ładunkiem 12-śrutowym; ładowany od tyłu
- Double Barrel Coach Gun**
Amunicja: 12 Gauge Shells
Częstotliwość strzałów: dwa strzały ładunkiem 12-śrutowym, ładowany od tyłu
- XM214-A Minigun**
Amunicja: pociski 5,56 mm (50 w magazynku)
Częstotliwość strzałów: 1200 na minutę
- M1-A2 Thompson Submachine Gun**
Amunicja: pociski 5,56mm (50 w magazynku)
Częstotliwość strzałów: 600 na minutę
- XPML21 Rocket Launcher**
Amunicja: 150 mm Inferno Missile (Piekłne Rakiety) (5 w magazynku)
Częstotliwość strzałów: 85 rakiet na minutę
- MKIII Grenade Launcher**
Amunicja: 40 mm High Explosive Rounds (5 w magazynku)
Częstotliwość strzałów: zmienna
- XL2 Lasergun**
Amunicja: X7 Power Cells (50 jednostek w ładunku)
Częstotliwość strzałów: 600 na minutę
- SBC Cannon**
Amunicja: HP Uranium-filled Cannonballs (4 w ładunku)
Częstotliwość strzałów: zmienna

Serious Sam ma również rewelacyjny podkład dźwiękowo-muzyczny. Głos Sama i jego komentarze to ułkon w kierunku Duke Nukem, ponieważ są równie udane. Muzyka zaś to wpadające w ucho, bardzo przypominające filmowe kawałki (coś jak muza w Indiana Jones). W chwilach grozy i podczas ataku hord przeciwników kli-

mat nagle się zmienia i w uszy uderzają rockowo-metalowe kawałki. Kiedy suniesz z minigunem wygrywającym swoją specyficzną melodię, a w tle ktoś ostro szarpie struny basu, czujesz grę. To działa.

Serious Sam jest z założenia grą single, jednak można grać i w multi. Gra sieciowa jest na tyle fajna, że wyłączyła ekipę CDA na kilka długich godzin. W SS ożywiono też opcję split-screen. Na jednym kompku może grać aż... 4 graczy! Co prawda, obraz dzielony na cztery daje po oczach i trudno się w tym galimatiasie odnaleźć, ale opcja jest. Grać można. W tradycyjnym multi poprzez net LAN/IP może zderzyć się do 16 zawodników. Do wyboru tradycyjnie tryby gry: Deathmatch i Fragmatch. Aby przetestować grę, zagrałiśmy też Cooperativa. W tym trybie można młócić w identyczny sposób jak w single, tyle że w kilku graczy i oczywiście wrogów jest wówczas znacznie więcej. Liczba przygotowanych postaci to kolejny plus. Uśmiełem się, kiedy zobaczyłem Yasia-Swiętego Mikołaja, który zamiast rozdawać prezenty, kosi ludków za pomocą shotguna.

Serious Sam daje mnóstwo radości i morze satysfakcji. Bardzo dobrze zrobiona gra, dzięki której adrenalina podnosi się do oczu i tryska uszami. Jeśli chcesz po prostu się wyżyć, nie masz ochoty zgłębiać problemów oddziału Delta Force i za cholerę nie chce ci się budować kolejnej żniwiarki, odpal Serious Sam. Ta gra reklamuje się zresztą sama. Daj jej tylko szansę dostania się w twoje dłonie... □



Ocena:

9+

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
CROTEAM & GATHERING OF DEVELOPERS
Dystrybutor:
Play II, tel. (018) 4440560
Internet:
www.croteam.com/
Wymagania:
PII 300, 64 MB RAM
Akcelerator:
2 MB RAM minimum

Plusy:
• olbrzymie lokacje
• muza
• pomysłowość
• mrowie przeciwników
• wyciskająca akcja

Minusy:
• za krótki!

Europa Universalis

Pamiętacie, jak w dwóch numerach opisywałem swój zachwyt grą strategiczną Europa Universalis? Jeśli tak, to również zakodowaliście sobie gdzieś w zakamarkach mózgu, że zapowiadałem wówczas ukazanie się wersji Europa Universalis z nalepką PL na pudełku. Przyznam się, że bardzo wyczekiwałem na ten moment, ponieważ uważałem, że gra w wersji angielskojęzycznej traci wiele ze swego uroku. Mój apetyt na spolszczoną Europę Universalis podsycał dodatkowo dystrybutor, zapowiadając, że całość będzie lokalizowana przy współudziale najwybitniejszych polskich historyków.

Oliver_0132.Postfuturistika

Zatem wszystko miało być piękne, a tymczasem jest... delikatnie mówiąc, przeciętne. Zaczęć może od grubej i sympatycznej wyglądającej na pierwszy rzut oka instrukcji, która wprost roi się od nieprzyjemnych buraczków. Nie zrozumcie mnie źle, ta instrukcja jest dobra, bo zawiera mnóstwo ciekawych informacji i jest dziełem fachowców, ale diabeł tkwi w szczegółach. Nieraz tłumacz zbyt dosłownie przekłada pewne kwestie, innym razem popisuje się nieznaną historią (a może raczej zachowuje się zgodnie z zasadą, że każdy historyk ma swój pogląd na temat jakiegoś wydarzenia historycznego - vide nieco kontrowersyjna dla mnie ocena Stanisława Poniatowskiego jako króla-reformatora, i to wybitnego). Pozwolę sobie jednak przytoczyć kilka buraczków innego typu, aczkolwiek nie będę ich złośliwie komentować, wnioski wyciągnijcie sami: "Urząd Imperatora Świętego Imperium Rzymskiego..."; "Kiedy Europejczycy przybyli po raz pierwszy do Ameryki, znaleźli złoto, honor i nowe dusze do nawracania."; "W 1674 roku król Henri de Anjou opuścił kraj i ogłosił go republiką szlachecką z królem wybieranym w drodze elekcji." (w tym przypadku chodzi o Polskę i Henryka Walezy) itd. Równie kiepskie (czytaj: nie przełożone na polskie) są nazwy np. niektórych państw (Kleevia - a powinna być Kliwia), jak i miast, chociażby "Polotsk", a chodzi tu o Połock - miasto, które znającym historię Polski POWINNO choć troszkę się kojarzyć. (Nie wspominając już o karygodnym "Rada Trentu" zamiast Soboru Trydenckiego!) Dodam, że wszystko to znalazłem w pierwszych 5 minutach kartkowania instrukcji, więc domniemywam, że podobnych "kwiatków" będzie tam dużo więcej.

Siłą rzeczy analogiczne kwiatki występują w samej grze, dlatego nie radzę nikomu uczyć się historii na podstawie informacji zamieszczonych w Europie

Universalis PL. Szkoda, bo ta gra została stworzona między innymi w tym celu (uczenia historii). Tymczasem błędy w lokalizacji powodują, że staje się to niemożliwe. Podobnie jak słuchanie lektora podczas odtwarzania filmiku wprowadzającego. Facet próbuje się za bardzo wczuć w swoją rolę i czyta tekst z wielkim pietyzmem, wręcz egzaltacją, co na mnie zrobiło wrażenie przeciwnie do zamierzonego.

Natomiast na plus lokalizacji należy zapisać brak literówek, co jest bolidką w przypadkach wielu gier z nalepką PL.

Suma summarum, zamiast gry po polsku, łączącej przyjemność z nauką, gracze otrzymali program po polsku zawierający błędy merytoryczne. Wpływa to jednak tylko na walory edukacyjne, natomiast nie przeszkadza w czerpaniu radości z gry. Napiszę to tak: jeśli chcesz za-



Buraczane pole

A tu nieco "buraczków" wyłowionych przez innych graczy (podziękowania dla Thanatosa)

• Zachodnia transkrypcja nazw
Brest, Litovsk (Brześć Litewski, Brześć Lit.), Vilnius (Wilno)
Chernigov (Czernichów), Mogilev (Mochylew),
Voronezh (Woroneż), Kiev (Kijów), Poltava (Poltawa),
Yekaterinoslav (Jekaterynosław) [a skąd on się w ogóle wziął w 1492 roku?], Kharkov (Charków), Kherson (Cherson),
Vladimir (Włodzimierz), Vitebsk (Witebsk), Ryazan (Riazań),
Iaroslavl (Jarosław), Astrakhan (Astrachań),
Tiflis (Tbilisi, rzadziej, z polską, Tiflis), Sochi (Soczi),
Varna (Warna), Trapezon (Trapezunt, Trebizond), Naples (Neapol)

• A tu już braki w edukacji...
Przymierze Hanzy (Związek Hanzeatycki)
Wallachia (Włoszczyzna)
Livonia (Inflanty)
Złote Hordy (Złota Orda)
Teutoni (Krzyżacy)
królestwa teutońskie (państwa zakonne)
Henryk Nawigator (Henryk Żeglarski)

• Nieco kwiatków stylistycznych
Wojna Stuletnia na dobre się zakończyła i przyszłość Anglii wiążą się z morzem, na którym można było zbudować potęgę wojskową i handlową.

Zachodnie prowincje Morza Bałtyckiego. (Zachodnie prowincje nadbałtyckie, nie leżą one wszak na morzu.)

Imperium Persów [...] wydawały się gotowe do podboju. (Nie wiadomo, kto kogo miał podbić - oni kogoś, czy ktoś ich.)

W 1585 Francja wyszła z Wojny Stuletniej" (Wojna Stuletnia zakończyła się w 1453 roku.)

W 1510 roku Turcja zaczęła napierać na kolebkę chrześcijańskiej Europy... (Pierwsze słyszę, żeby Austria była "kolebką chrześcijańskiej Europy, a poza tym, to napór ten zaczął się trochę później.)

grać w dobrą strategię i podbić średniowieczną Europę, to kup Europę Universalis. Jeśli natomiast przy okazji masz ochotę się czegoś nauczyć o historii... to lepiej wydaj pieniądze na encyklopedię multimedialną.

Przypominam jeszcze tylko, że poniższa ocena dotyczy WYŁĄCZNIE jakości spolszczenia, a nie klasy gry.

Polonizacja:

6

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
Paradox
Dystrybutor:
CODA, tel. (022) 864 78 25
Internet:
http://www.dogfighter.net/
Wymagania:
P 200, 64 MB RAM, WIN 95/98/
2000, karta dźwiękowa
Akcelerator:
nie

Plusy:
• brak literówek
• duża i rozbudowana instrukcja

Minusy:
• lektor za bardzo wczuwa się w rolę
• tłumacz zbyt dosłownie podszedł do swej pracy
• czy jakiś historyk widział tę instrukcję?

Sacrifice PL

Parę numerów temu opublikowaliśmy recenzję gry *Sacrifice*. To oryginalne połączenie TPP ze strategią czasu rzeczywistego zostało ocenione dość wysoko. Autor zachwycał się niesamowitym engine'em graficznym, grywalnością, ciekawymi rozwiązaniami i - ogólnie rzecz biorąc - całokształtem. Ocena, którą wtedy wystawiliśmy, dotyczyła angielskiej wersji językowej. Od niedawna, dzięki firmie CD Projekt, gracze w naszym pięknym kraju mają okazję zakupić *Sacrifice* w wersji zlokalizowanej. Ponieważ recenzja gry już była, zapraszam do krótkiego podsumowania samej lokalizacji.

Yasiu

Wysupławszy z kieszeni kwotę 99 Nowych Polskich Złotych, stajemy się posiadaczami gry. Czy szczęśliwymi? Cóż, moim zdaniem, jak najbardziej, jeśli tylko dysponujemy odpowiednim sprzętem. O tym jednak stało w recenzji samej gry, nas tymczasem interesuje, co ciekawego znajdziemy w pudełku z grą oprócz nieśmiertelnej karty rejestracyjnej? Pierwsze i najważniejsze jest pudełko z płytami. Po pierwsze dlatego, że na nim umieszczono numer seryjny naszego egzemplarza, a po drugie - że bez płyt nie byłoby gry :-).

W pudełku są trzy krążki. Tylko jeden z nich zawiera samą grę i jest niezbędny do jej odpalenia. Pozostałe dwa to dodatki, które z pewnością wielu graczy ucieszą. Pierwsza z dodatkowych płytek zawiera dwie nowe mapy do trybu wieloosobowego oraz, co najważniejsze, ponad pół godziny muzyki z gry. Warto tutaj wspomnieć, że te kilka kawałków to jakość sama w sobie. Słuchając ich po raz pierwszy, po prostu odleciałem, poczułem się tak, jakby po moim mózgu przejechał walec drogowy. Klimat wgnięty w fotel i z pewnością muzyka ta będzie często i gęsto słuchana nie tylko przez graczy. Druga dodatkowa płyta jest ukłonem w stronę tych, którzy chcą skorzystać z dołączonego do gry edytora poziomów. Dzięki prawie półgodzinnemu filmowi, komentowanemu oczywiście po naszymu, dowiedzą się oni, jak od podstaw tworzyć nowe misje.

Mało kto jednak zabiera się w pierwszej kolejności za dodatki. Praktycznie każdy normalny gracz łapie najpierw za płytkę z grą i zaczyna jej instalację. W czasie kopiowania plików warto

zerknąć do instrukcji. Ta, rzecz jasna, została w całości przetłumaczona na język polski i mimo szczyrnych chęci nie znalazłem nic, do czego mógłbym się przychylić.

Wszystkie aspekty gry zostały dokładnie wytłumaczone przy użyciu poprawnego - choć nieco archaicznego (ale archaizowanego świadomie) - języka. Ogólnie rzecz biorąc, jakość jej tłumaczenia stoi na naprawdę przyzwoitym poziomie.

To samo sędzę o grze. Bawi tak dobrze jak wersja angielska, a przetłumaczenie wszystkich tekstów na język polski pozwala grać bez zerkania do słownika. Głosy lektorów generalnie dobrano dość dobrze, tłumaczenie również jest poprawne, dlatego dialogów w *Sacrifice* PL słucha się z najwyższą przyjemnością.

Biorąc pod uwagę jakość polskiego wydania, a także poziom samej gierki, ze spokojnym sumieniem potwierdzam ocenę redaktora, który recenzował wersję angielską.

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Interplay

Dystrybutor:

CD PROJEKT, Tel. (022) 519 69 00

Internet:

www.sacrifice.com

Wymagania:

PI300, Windows 95/98/2000, 64

MB RAM, CDx4

Akcelerator:

niezbyt - 8 MB pamięci

Plusy:

- lokalizacja na bardzo dobrym poziomie
- przystępna cena

Minusy:

- wariety wytknięcia wad związanych z lokalizacją nie znalazłem

Polonizacja:
9

Konung Legenda Północy

Pamiętacie recenzję *Konunga* z numeru listopadowego? Niezbyt łaskawie obszedł się z tą grą Yasiu, choć przyznawał, że założenia jej były całkiem niezłe. Niestety, gorzej wypadła realizacja. Mimo wszystko spodziewaliśmy się w redakcji, że dobre spolszczenie może zmienić ten negatywny obraz gry i zyska ona kilka oczek więcej...

Ulver

Na początek małe przypomnienie, z czym to się właściwie je, czyli czym jest *Konung*. A jest dość nieskomplikowanym, prostym erpegim. Na początek oczywiście gracz tworzy postać spośród trzech dostępnych bohaterów (Eryk, Konstantyn, Wilk), później wybiera profesję (przywódca, wojownik, myśliwy, kupiec), rozdziela punkty... W sumie nic oryginalnego. Znacznie lepiej przedstawia się nasza drużyna, która może się składać nawet z dziewięciu postaci. W zasadzie możemy zaproponować każdej napotkanej postaci dołączenie do bohatera, choć, rzecz jasna, nie musi się ona do niego przyłączyć. Niektórzy z napotkanych wojowników stwierdzą, że twoja charyzma jest jeszcze za słaba, inni poproszą cię najpierw o wykonanie jakiegoś questu. W sumie w grze jest coś około sześćdziesięciu questów, co, myślę, nie jest wynikiem imponującym. Tym bardziej że nie zmienia to faktu, iż gra jest po prostu nieciekawa. Wprawdzie obszar, na jakim rozgrywa się

Konung, jest całkiem spory, bo liczy sobie aż pięć tysięcy ekranów (tła są dość ładne), lecz to chyba jedyna zaleta *Legendy Północy*.

Przejdźmy zatem do lokalizacji *Konunga*. Prawdę mówiąc, nie odbiega ona poziomem od samej gry. Już na wstępie, podczas filmu wprowadzającego, zniechęcił mnie lektor. Przyzwyczaiłem się, że w erpegach lektorzy omamniają, wręcz czarują tembrem swego głosu i perfekcyjnie wprowadzają nas w krainę, w której rozgrywa się akcja gry. Tymczasem ten z *Konunga* coś tam sobie mruczy pod nosem. Nie podoba mi się również, że w dalszej części gry postaci milczą i zamiast sobie spokojnie słuchać rozmów, niestety, musimy wszystkie dialogi czytać. Jest to o tyle bolesne, że teksty nie grzeszą oryginalnością czy połosem. Jakby to określić... hmm... są, że tak powiem, nudne. No i zdarzają się literówki. Sporadycznie, ale jednak. Weźmy na przykład zdanie: "wędrujesz po tek krainie". Niby jedna literka, a jak rzuca się w oczy.

Kilka miesięcy temu recenzowałem polską wersję równie słabej co *Konung* gry, a mianowicie *Age Of Wonders*. Wówczas zauważyłem, że słaba gra oznacza także słabą lokalizację. Teoria ta również sprawdza się w przypadku *Konunga*. Przypadek czy już, niestety, reguła? W zasadzie rozumiem to, bo po co łożyć forszę na lokalizację słabej gry? Biznes to biznes.

PS. Ocena obejmuje samą jakość spolszczenia, nie zaś grę jako całość.

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

TC

Dystrybutor:

CODA, Tel. (022) 664 78 25

Internet:

http://www.coda.com.pl

Wymagania:

P.166, 32 MB RAM, WIN 95/98

CDx8, karta dźwiękowa

Akcelerator:

niewymagany

Plusy:

- że po polsku...

Minusy:

- trochę literówek
- niezbyt interesujące dialogi
- słaby lektor

Polonizacja:
5

Airfix Dogfighter PL



Najogólniej rzecz biorąc, główną rolę w *Dogfighterze* grają samoloty myśliwskie z drugiej wojny światowej. Tyle tylko, że nie są to normalne myśliwce, a ich modele. Zmianie uległa również sceneria, w której rozgrywane są powietrzne pojedynki - areną walk jest tutaj bowiem wnętrze domu. Brzmi to może niezbyt zachęcająco (a już na pewno co najmniej niepoważnie), ale w praktyce ten niemal banalny pomysł udało się twórcom przekuć na bardzo dobrą grę. Zresztą dokładnie tak samo miała się kiedyś historia gier z cyklu *Micro Machines*, choć tam akurat główne role grały modele samochodów (i innych pojazdów, z motorówkami i czołgami - a także helikopterami - włącznie), ścigające się na przykład po nakrytym do śniadania stole. Gra była przecież banalna, ale jeśli chodzi o grywalność - coż, powiedzmy, że mogła przapaść do gustu nie tylko najmłodszym.

Nie inaczej jest i w przypadku *Dogfightera*. Mimo braku jakiegś nowatorskiej fabuły (bo kampania, na którą składa się po 10 misji dla każdej ze stron konfliktu, czyli dla aliantów oraz państw osi) gra potrafi wciągnąć na długie godziny! Gdzie zatem haczyk? Ano w dobrym wykonaniu od strony graficzno-dźwiękowej oraz w klimatycznej otoczce. Co mam na myśli? Ot, choćby menu główne - ze starodawnym telefonem odpowiadającym za rozgrywkę sieciową. Zresztą równie odjechane są i same odpawy przed każdą z misji. Wprawdzie w tłumaczeniu nie brzmi to już tak dobrze jak w oryginale, ale przynajmniej do zrozumienia tekstu nie trzeba wynajmować słownika czy legitymować się paroma latami nauki. No może z tym czasem nauki nieco przesadziłem, ale takie pompacyjne teksty najprostsze do zrozumienia nie są - a dzięki ich spolszczeniu można je bez problemów zrozumieć, co jest ceną jak najbardziej akceptowalną.



Dogfightera już raz na łamach CDA opisywaliśmy, ale poprzednim razem była to wersja angielska. Teraz zaś w nasze ręce dostało się pudełko z miłą dla oka informacją, iż jest to "pełna polska wersja językowa". A to wystarczyło, by gra ponownie wylądowała na tapiecie, choć tym razem nacisk położony został przede wszystkim na stronę językową gry, gdyż grafiką czy grywalnością zajmowaliśmy się już poprzednim razem. Ale że nie wszyscy pewnie tę grę pamiętają albo czytali recenzję itd., więc przed katowaniem literki parę słów samej grze też poświęcimy.

McDrive

Użycie języka polskiego nie ogranicza się zresztą w tej grze jedynie do odpaw. Na nasz język przetłumaczono bowiem niemal wszystkie elementy gry - i w większości wypadków nie można się do tych tłumaczeń przychylić. Ale że nic nie jest doskonałe, więc parę baboli się jednak i w *Dogfighterze* znajdzie. Ot, choćby takie nazwy map czy kamuflaż dla naszych maszyn, które pozostawiono w wersji oryginalnej. Nie jest to jednak wielki problem, zresztą uciążliwie wspomina o tym instrukcja. Podobnie ma się sprawa z ekranem ładowania misji - pozostawiono na nim dwa nieprzetłumaczone nagłówki, ale i to wielkim problemem nie jest, tym bardziej że już pojawiający się na tym ekranie opis jednego z występujących w grze myśliwców jest już jak najbardziej po polsku. Całkowicie niespoliszczona pozostała jedynie informacja o autorach, ale to już najmniejszy problem.

Jednak od braku tłumaczenia znacznie gorsze jest, moim skromnym zdaniem, tłumaczenie błędne. A i taki kwiatek udało mi się w tej grze znaleźć. Wystarczy wejść do zaawansowanych opcji, by naszym oczom ukazało się hasło: "oczekiwanie na pusty sygnał pionowy". Konia z rzędem temu, kto będzie od razu wiedział, co to takiego ten "pusty sygnał pionowy". W dodatku instrukcja (także oczywiście spolszczona) niewiele tu wyjaśni, bo opis tego menu ogranicza się w niej do informacji, że można tu zmieniać opcje mające wpływ na szybkość działania gry. I tyle, ani słowa o tym, co to ten pusty sygnał jest i jaki może mieć wpływ na komfort gry. Zresztą do instrukcji można się przychylić także i za rozbieżności między nią a samą grą. Ot, choćby nazwy broni - jedna z nich została nazwana w grze "działkiem plazmowym", a w instrukcji "soczewką Tesli"...

Dajmy już jednak spokój czepianiu się, zwłaszcza że przy normalnej grze na te, bądź co bądź drobne, problemy nie zwraca się uwagi. Wszak z instrukcji korzysta się co najwyżej przy instalacji oraz poznawaniu klawiszy - a że instalacja sprowadza się tu do naciskania myszki na Dalej, a klawisze zostały umieszczone w tabelce umieszczonej pod koniec instrukcji (zresztą można je sprawdzić i w samej grze, w menu z opcjami), więc ostatecznie te niewielkie problemy tłumaczenia na jakość gry praktycznie nie wpływają.

Dzięki temu *Dogfighter* w wersji PL jest równie grywalny, co w wersji angielskiej - a nawet bardziej, jeśli ktoś ma kłopoty z językiem angielskim. Dlatego nadal tę grę wszystkim polecam, tyle że niestety ocena wersji PL, jako że dotyczy tylko tłumaczenia, jest już niższa. Samą tłumaczenie jest bowiem, patrząc na całość, tylko poprawne... Za całokształt zaś nadal bez wahania wystawiłbym 8/10, więc niech was ta szóstka nie zmyli - polski *Airfix Dogfighter* także rozrywki na długi czas dostarczy!

Ps. Przypominam, że poniższa ocena dotyczy nie jakości samej gry - a poziomu spolszczenia.

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

EON

Dystrybutor:

LEM, Tel. (022) 6428165

Internet:

http://www.dogfighter.net/

Wymagania:

W95, P166, 286 Mhz, 32 MB RAM,

CD-ROM

Akcelerator:

niezbyt

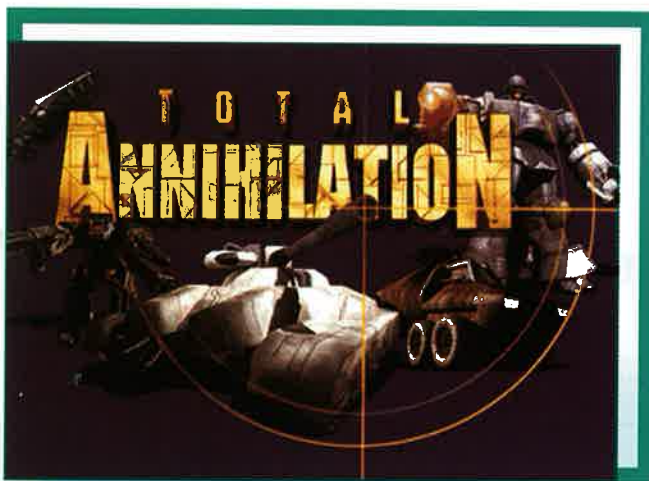
Plusy:

- całkiem poprawne spolszczenie

Minusy:

- nie wszystko zostało przetłumaczone
- parę językowych dziwostek...
- i nieco zbyt enigmatyczna instrukcja
- mająca się z tłumaczeniem w samej grze

Polonizacja:
6



I oto anonowane miesiąc temu misje Core'ów. Let's go!

Dżosef

MISJA 1 - The Commander Reactivated...

Po prostu prześliznij się i oczyść swoją drogę, aby ocalić komandora. Weź od razu całą swoją grupę na północ. Jeśli jest to możliwe, trzymaj stormy z tyłu, ponieważ mają one dalszy zasięg rażenia. Blisko górnej części mapy znajdziesz rampę, która przeniesie cię na wyższy poziom. Przenieś swoją grupę na zachód od dołu rampy, następnie wynieś ją w górę. Opór jest minimalny, jednak będziesz chyba musiał stracić tu parę jednostek. Dalej, ciągle wyższym poziomem, idź na zachód, następnie zaprowadź grupę na południe przy rogu. Około połowy drogi w dół mapy znajdziesz kolejną rampę na wschód, gdzie czekają ostatnie szkodniki armów i twój "wyłączony" komandor. Zabij ostatnich buntowników i po sprawie.

MISJA 2 - Vermin

Szybko przenieś swojego komandora na wschód i "uruchom" go na dwa metal extractory i dwa solar collectory. Kiedy pracuje nad tym, podziel jednostki na dwie grupy: jedna na północ, druga na zachód. Oczekuj przykrych ataków z obydwu kierunków. Do rozkazów dla komandora dodaj budowę fabryki pojazdów oraz trochę więcej metal extractorów i solar collectorów. Możesz też ustawić dla ekstraobrony parę lekkich laserów (LLT) na północy, choć nie są one wcale konieczne. Gdy fabryka pojazdów zostanie podłączona, niech zacznie pracować nad kilkoma instigatorami, aby dostarczyła osłonę, podczas gdy budowana jest reszta twoich struktur. Gdy twój komandor skończy produkować metal extractory i solar collector, ustaw go, aby bronił fabryki pojazdów. W ten sposób niezwłocznie zostaną wykorzystane jego bardzo dobre umiejętności budowlane dla potrzeb tej fabryki, a twoje siły atakujące zostaną skonstruowane tak szybko, jak to tylko możliwe. Zbierz pojazdy na północy od twojej pozycji. Możesz po prostu wziąć jedną potężną siłę i zakończyć misję, ale z powodu wąskich przejęć, z którymi będziesz musiał się tu zmierzyć, lepiej użyć małych fal. Trzon twoich sił powinny stanowić instigatory i raidery, z paroma slashera-

mi do wsparcia. Około dwanaście jednostek na jedną falę ataku powinno szybko wykonać zadanie. Kiedy twoja pierwsza grupa zgromadzi się w kanionie, idź prosto na północ, dopóki nie natkniesz się na ścianę. Kieruj się na wschód, na środek mapy. Zobaczysz w ścianie przejście na południe, gdzie ukrywają się twoi przeciwnicy. Przenieś się tam i wykończ ich. Skup się najpierw na celach, które mogą się bronić (LLT i bory). Do czasu gdy armowie będą w stanie rozprawić się z tą grupą, powinieneś już mieć w pogotowiu drugą falę. Weź ich w to samo miejsce co pierwszą, używając tej samej drogi, i dokończ dzieła.

MISJA 3 - Ambush!

Na teren, w którym zacząłeś, istnieje tylko jedno wejście. Zatem powinieneś tam skupić mocne siły obronne. Tak szybko, jak to tylko możliwe, postaw tam lekką wieżę laserową (ale ustaw ją na zamkniętym terenie), zaraz też powinny zjawić się peeweese. Na razie jeszcze nie próbuj rozlokowywać się poza swoim terytorium. Jeśli twoje dwa stormy, z którymi zacząłeś misję, zginą, zanim zdążysz wybudować wieżę laserową, użyj przeciwko atakującym D-guna. Otwórz produkcję metalu i energii, i zrób trochę Kbotów. Zauważysz zapewne kilka Kbotów na lewej ścianie, które strzelają do ciebie - Kbot stormy łatwo się ich pozbędą. Ustaw stormy w pozycji hold position na odległość jakichś 5 jednostek od ściany. Linia 5 stormów powinna szybko wyczyścić teren z wszelkich intruzów. Urozmiać trochę swoją obronę za pomocą kolejnej wieży laserowej. Możesz też powoli zacząć myśleć o wychodzeniu poza rejon startowy i ustawić na zewnątrz wieżę laserową. Kiedy już to zrobisz, to właściwie koniec. Grupa trzech wież laserowych może powstrzymać każdy atak, który zostaje na ciebie przypuszczony w tej misji. Produkcuj jak

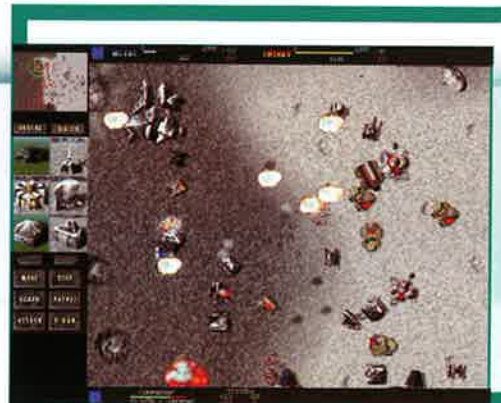
szalony stormy i wyrusz na łowy. Jednostki te są szczególnie wartościowe w tej misji, ponieważ ich pociski mogą trafiać z dużych odległości (rozpraw się z tymi zgniłymi peeweeseami) i mogą też trafiać w jednostki umieszczone na ścianach.

MISJA 4 - Enough is Enough

Przenieś swojego komandora na szczyt tej wysokiej równiny, na prawo od pozycji startowej. Rozwal za pomocą D-guna LLT strzegące pozycje na rampie blisko prawej krawędzi terytorium. Teraz możesz już w spokoju zacząć budowę swojej bazy. (Tylko ustaw kilka jednostek obronnych na rampie.) Od teraz istnieje kilka sposobów na zakończenie misji. Ustaw wieżę strzelniczą o kilka "placów" od krańca równiny, aby były mniej narażone na strzały od dołu. Zabij wszystkie patrolujące "czerwone kropki" na małej mapie. A następnie wyślij koktajl AK-ów i "strzelniczych" botów, aby wyczyścić bazę armów i zdobyć bramę.

MISJA 5 - Barathrum!

Dwa peeweese armów zaatakują cię, gdy tylko wejdziesz na mapę. Jednego załatw z D-guna, drugiego zdołaj. Brama, przez którą przechodzisz, stoi na szczycie dużej góry; skieruj się na południe od niej. Na dole powinieneś zauważyć zapasy metalu - niech extractory trochę nad nimi popracują, zbuduj



na górze solar collector i wieżę radarową. Kiedy masz wybudowanych parę crasherów, wyślij na rozpoznanie finki na wschód, zachód i północ od twojej bazy - odkryją parę zasobów energii i metalu. Dla ciągłej obrony przed atakiem ze strony armów stwórz linię złożoną z crasherów i stormów. Zbuduj też trochę struktur defensywnych: lekkie wieże laserowe lub, lepiej, wieże ciężkich laserów i punisher. Naprawiaj uszkodzone jednostki, aby powiększyć swoją armię. Zbuduj fabrykę pojazdów, pojazd konstrukcyjny i zaawansowaną fabrykę pojazdów, która stworzy dyplomatów. Po uporaniu się z kilkoma atakami armów możesz rozpocząć ofensywę. Zbuduj kilka dyplomatów i reaperów. Zbierz je i poczekaj na następny atak, zanim rozpoczniesz kontratak. Ich struktury defensywne mogą być bardziej kłopotliwe niż te kilka jednostek, które przeżyły. Wolno doskonalić się i zbuduj wieżę radarową, aby roznieść struktury na odległość. Gdy baza zacznie płonąć, wyślij małe patrole do dokończenia dzieła.

MISJA 7 -

Pulling the Noose Tight

To łatwa misja. Jednostki, z którymi zaczynasz, nie przetrwają długo, ponieważ szybko nadejdzie atak zipperów. Przekonaj ich za pomocą D-guna o ich błędzie. Blisko miejsca, w którym zacząłeś, znajdziesz kilka zapasów metalu. Użyj ich na swoją korzyść i ustaw bazę na prawo od miejsca rozpoczęcia misji. Kiedy twoje laboratorium Kbotów będzie już gotowe i zbudujesz grupę crasherów, wyprowadź parę konstrukcyjnych botów na zewnątrz, aby przystąpiły do pracy nad zapasami metalu i otworami geotermicznymi. Siły armów są podczas tej misji dziwnie spokojne. Widocznie cieszą się, że mogą sobie posiedzieć i poczekać na twoje przyjście. Wykorzystaj to. Kiedy boty konstrukcyjne pracują nad tym, żeby przynieść ci więcej zasobów, spraw, aby komandor zaczął budowę fabryki pojazdów. Czas na grupę pojazdów, ale tym razem zamiast jednej i dużej, lepiej pomyśleć o dwóch małych. A to z tego powodu, że baza otoczona jest przez fosy z lawą z dwoma małymi wejściami na wschodzie i zachodzie. Jedyny trik polega na dokładnym celowaniu. Musisz zdobyć przynajmniej jedną z kopalni moho armów, aby wygrać. Przesuń małe grupy pojazdów wzdłuż każdej ze stron bazy armów i uderz równocześnie z obydwu kierunków. (Nie jest to konieczne dla wygranej, ale przyda się jako praktyka przed kolejnymi misjami.) Kiedy już wszystko, co może się przydać, zostało zniszczone, wejdź z komandorem, aby zająć przynajmniej jedną kopalnię moho i wykończ z D-guna wszystko, co jeszcze pozostało.

MISJA 6 -

The Cleansing Begins

Zaczynasz w miejscu idealnym do ustalenia bazy, dlatego zbuduj ją tam, gdzie stoją metal extractory i generatory energii. Skonstruuj laboratorium Kbotów, ponieważ wcześniej zostaniesz zaatakowany przez siły powietrzne armów. Zbuduj 6 lub 7 crasherów i wyślij je pod trasę przelotu samolotów armów. Użyj zwiadowczego samolotu fink, aby patrolować wschodnie i zachodnie rejony bazy celem szybkiego ostrzeżenia o ataku armów. Musisz szyb-

MISJA 8 - The Gate to Aqueous Minor

Na północną część mapy prowadzą dwie ścieżki, obydwie strzeżone są przez podwójne wieże armów sentential. Będzie tu tylko parę ataków i żaden aż tak poważny, zatem masz trochę czasu na przygotowanie bazy. Choć baza armów posiada fabryki konstrukcyjne, nie używa ich zbyt często, ale dobrze, jeśli

zniszczyłbyś je tak szybko, jak to możliwe. Jeśli używasz w tym celu akcji powietrznej, powinieneś upewnić się, że siły bombowców są odpowiednio duże, aby zniszczyć cel, zanim same zostaną zestrzelone, ponieważ baza armów posiada jednostkę konstrukcyjną i szybko odbuduje uszkodzenia. Armowie mogą użyć przeciwko tobie swoich bombowców, zatem przygotuj obronę powietrzną swojej bazy. Nie są w stanie odbudować swoich sił powietrznych, zatem gdy je zniszczysz, niebiosa są tylko twoje.

MISJA 9 - The Purgation of Aqueous Minor

Ta misja jest łatwa i wprowadza do morskiej części gry. Zaraz na początku zostaniesz zaatakowany przez cztery peeweese, zlikwiduj je. Nie ma sensu przejmowanie ich, ponieważ misja ta rozgrywa się na terytoriach, do których one nie dotrą. Niech struktury podstawowe zaczną budować. Postaraj się o laboratorium Kbotów i niech wybudują 6 do 10 stormów. To pozwoli bronić twoich wybrzeży, zanim uzbroisz się lepiej. Zatrzaszcz się o stworzenie linii pulwizerów wzdłuż zachodniego wybrzeża. Ta ściana stworzona za ich pomocą w zupełności wystarczy, aby rozwalić te kilka statków armów, które przez przypadek podejdą za blisko twojej bazy. Nie zapominaj o tym, żeby konstrukcyjne boty zajęły się otworami geotermicznymi, które znajdziesz w pobliżu. Po tym możesz użyć parę metal makerów, aby pomagały ci dostarczać zasoby potrzebnych twojej marynarce wojennej. Ustaw stocznię w kanale na wschodzie. Będzie tu stosunkowo bezpieczna od ataków armów, a ty możesz spokojnie rozbudować swoją średnią lub małą flotę. Weź w pierwszej kolejności do wody parę enforcerów, aby zajęły się wszystkim, czego nie mogą ustrzelić pulwizery (na przykład łodzie podwodne). Następną inwestycją powinien być statek konstrukcyjny pomocny przy budowie wyrzutni torpedowej i innych statków. Stwórz następnych 5 lub 6 enforcerów i kilka łodzi podwodnych Snake i przepłynij na północ. Będziesz musiał zlikwidować parę struktur na małej wyspie, ale one stanowią dla ciebie niewielkie zagrożenie. Zdław ostatnie crusadery i skeetery armów i po sprawie.



Małostocznia niech wypuszcza envoye. Kiedy envoy jest gotowy, załaduj go 4 lub 5 roachami i zaprowadź bezpośrednio do czoła gauntleta. Jeśli zostanie zniszczony, eksplozja zlikwiduje też większość okrętów i subów na ekranie. Albo możesz go skierować w stronę danej grupy statków i ustawić zniszczenie, a niewiele jednostek przetrwa tę masakerę. Po kilku takich numerach, będziesz w stanie łatwo wziąć statek transportowy przez gauntleta.

szybko zginie. Kiedy zbudujesz zaawansowaną jednostkę konstrukcyjną, zastąp kopalniami moho wszystkie metal extractory i zbuduj jeden lub dwa reaktory jądrowe, aby doładować odpowiednio metal makery. Dzięki temu powinieneś mieć dopływ metalu w granicach 40. Zbuduj na swojej wyspie zaawansowaną wieżę radarową i użyj fregaty strzelniczej celem zniszczenia wszystkich czerwonych punktów, które widzisz. Teraz zostają ci statki przebywające blisko gauntleta oraz siły obronne na jego szczycie. Użyj sharków w dużych grupach, aby powoli eliminować statki, a następnie użyj ich do zwiadu blisko linii brzegowej przy klifach w celu zorientowania się, gdzie znajdują się siły obronne. Namierzone, szybko mogą być wyłączone z zabawy za pomocą fregaty strzelniczej. Możesz też zamiast tego użyć metody eksplozji. Niech zaawansowane laboratorium Kbotów produkuje bez przerwy roache,

a stocznia niech wypuszcza envoye. Kiedy envoy jest gotowy, załaduj go 4 lub 5 roachami i zaprowadź bezpośrednio do czoła gauntleta. Jeśli zostanie zniszczony, eksplozja zlikwiduje też większość okrętów i subów na ekranie. Albo możesz go skierować w stronę danej grupy statków i ustawić zniszczenie, a niewiele jednostek przetrwa tę masakerę. Po kilku takich numerach, będziesz w stanie łatwo wziąć statek transportowy przez gauntleta.

MISJA 11 - Isle Parche

Tutaj będziesz miał na przygotowania jeszcze więcej czasu niż poprzednio. Zaawansowane laboratorium Kbotów ciągle jest potrzebne kopalniom moho, fabryce jądrowej i zaawansowanym radarom. Jak poprzednio użyj supermocy do metal makerów. Po wystawieniu bazy zasobów rozpocznij rozbudowę lotniska, a następnie stwórz samolot konstrukcyjny. W zamian powinien on zacząć budowę zaawansowanego lotniska. W tym czasie rozpocznij produkcję paru finków. Później użyjesz ich jako wykrywaczy. Tutaj rzeczy stają się dość zabawne. Najpierw powinieneś zmienić na zaawansowanym lotnisku normalne rozkazy na Hold Fire. W ten sposób wszystkie produkowane samoloty na tym lotnisku będą atakowały tylko te cele, które im dokładnie wskażesz, co zredukuje do minimum przypadkowe rozwalenie Zeusa, którego musisz zdobyć. Zaczynaj budowę znacznych sił rapierów razem z kilkoma wami-pami i trzema lub czterema titanami.



Zgrupuj titany oddzielnie, ponieważ zostaną wykorzystane (razem z finkami), aby rozprawić się z subami armów w tym rejonie. Podczas gdy reszta samolotów zmierzać będzie do bazy armów na południu. Kiedy twoje siły powietrzne dotrą do bazy, namierz najpierw wieże strzelnicze i laserowe. Powinny szybko się zapasć pod ostrzałem z twoich rapierów. Jeśli ciągle latają jakieś wrogie samoloty, zlikwiduj je, zanim zaczniesz lokować różne pojazdy na wyspie. Został tylko bot Zeus, nie strzelaj do niego. Zbuduj valkyrie, aby wziąć twojego komandora na południową wyspę. Zdobądź Zeusa i to wszystko.

MISJA 12 - A Traitor Leads The Way

Dość prosta misja, która daje szansę szybkiego rozbudowania się, zanim zostaniesz obiektem ataków. Na południowym krańcu wyspy, gdzie zaczynasz, powinienś zbudować przynajmniej 2 punishery. Będą ci potrzebne później, gdy okręty wojenne, krążowniki i niszczyciele zaczną podbijać południe. Nie ma zbyt dużo miejsca na twojej wyspie startowej i nie ma za bardzo dokąd iść, zbuduj więc kompaktową bazę. Jeśli skonstruujesz metal extractory na zapasach metalu i solar collectory, stwórz laboratorium Kbotów i Kkota konstrukcyjnego i wstaw je do otworów termicznych. Jeśli możesz, pomyśl o zaawansowanym laboratorium Kbotów oraz jednym lub dwóch zaawansowanych botach konstrukcyjnych. Później przygotuj się na przemianę metal extractorów w kopalnię moho i zbuduj dwie fabryki jądrowe. Pierwszy atak nie nadejdzie wcześniej niż za jakieś 20 minut, dlatego powinienś zdążyć ze wszystkim, zanim przybędą pierwsze krążowniki wroga. Oddziały armów nie zaczną cię atakować, dopóki nie zrobisz tego pierwszy. Armowie posiadają tylko jedną fabrykę konstrukcyjną (stocznia), dlatego jej zniszczenie (znajduje się ona w prawym górnym rogu) sprawi, że potyczka ta zamieni się w wojnę na wyczerpanie. Możesz użyć albo sił powietrznych (możesz zbudować tylko podstawową fabrykę samolotów) i zniszczyć armów za pomocą bombowców i myśliwców, albo zdominować obszar morza z dostępem do wszystkich statków armów. Zadbaj o parę wież strzelniczych w swojej bazie, aby sama broniła się od ataku samolotów, które posiadają armowie. Nie powinienś mieć kłopotów ze zdrzutotaniem ich sił, choć może przyda ci się parę latających bomb przeciwko łodziom podwodnym. Aby zwyciężyć, zdobądź Wrota Galaktyczne za pomocą swojego komandora i przeniesz blisko nich Zeusa. Może będziesz musiał trochę nim poruszać dookoła wrót, żeby się "zarejestrował".

MISJA 13 - Rougpelt

Bardzo szybka misja. Najpierw załatw za pomocą D-guna bota Zeusa. Zdobądź wiatrak w celu otrzymania trochę

dodatkowej energii dla D-guna. Idź na południe i przejmij finka wraz z atlasem. Załaduj komandora na atlasa i przeleć się z obydwoma pojazdami prosto na południe, na dół mapy. Przenieś finka na prawo, aż namierzysz brzeg, i wyładuj komandora tak blisko brzegu, jak możesz. Dobrze byłoby ustawić finka na trasie patrolowej, by ściągnąć na siebie trochę ognia. Nie pozwól, aby Atlas został zniszczony - jeśli tak się stanie, przegrasz misję. W środku wyspy znajduje się lekka wieża laserowa, którą możesz. Z pomocą D-guna pozabądź się jej, a także pozostałych jednostek w okolicy. Przesuń komandora wzdłuż dołu mapy, aż dojdiesz do zaawansowanej wieży radarowej. Kiedy dotrzesz pod ciężki ostrzał ze strzelniczych Kbotów, możesz użyć D-guna, ale sprawdź, czy nie są zbyt blisko wieży, ponieważ wtedy stanie ona w ogniu. Masz ją przecież zdobyć. Więc zrób to - i to wszystko na temat 13 misji.

MISJA 14 - Scouring Rougpelt

Opis misji mówi, że musisz tu zdobyć tak dużo z bazy na wschodzie, jak tylko możesz. Ale to nieprawda! Zdobycie bazy jest łatwe. Problem polega na tym, jak ją utrzymać. Roznieś siły obronne armów ustawione wokół bazy i zdobądź, co możesz. Niech boty konstrukcyjne pracują w pośpiechu i zaczną budować guardiany (ekwiwalent armów twoich pulvarizerów) wszędzie dookoła bazy, zaczynając od jej południowego skraju. Ostrożnie ustaw wieże na szczytach wzgórz, które otaczają bazę, a nie za nimi. Kiedy już boty konstrukcyjne zajmują się guardianami, zacznij bardzo szybko wytwarzać peeweesy. Nie będą w stanie powstrzymać niezależnego napadu, ale są dość tanie i mogą namierzać cele twoim guardianom. Nie przedstawiaj ich produkować nawet wtedy, kiedy utworzyłeś już z nich pierścień wokół bazy - będziesz musiał zastępować na bieżąco te zniszczone. Kiedy boty skończą konstruowanie guardianów, wyslij je na patrol na ściany, które właśnie ustawiłeś. W tym rejonie bombardują meteoryty, które bardzo często nadchodzą i niszczą lub uszkadzają twoją obronę. Jeśli cokolwiek ulegnie uszkodzeniu, szybko to zastępuj. Armowie nadchodzą, ale niezbyt liczną falą. Wiele jednostek jest potężnie opancerzonych, dlatego mogą one przetrwać dość mocny kontratak i niszczyć guardiany. Twoje patrolujące boty konstrukcyjne powinny szybko je reperować w sposób automatyczny. Cokolwiek zrobisz, nie próbuj korzystać z nich w walce. Po prostu pełny luz, utrzymuj swoją obronę, a armowie w końcu pocięją ją.

MISJA 15 -

Xantippe's Abyss

Działo big bertha ulokowane jest w pół drogi w kierunku górnej części mapy. Jest ona chroniona przez dwie wieże laserowe i pojedynczego konstrukcyjnego Kkota. W zależności od poziomu trudności zmienia się typ wież laserowych, a na trudnym poziomie może być kilka dodatkowych Kbotów dookoła. Wieże laserowe są dość daleko od

berthy i mogą być zlikwidowane przez D-gun. Na trudnym poziomie są tu 2 berthy, które możesz zdobyć. W południowych rejonach mapy nie ma wrogów, dlatego zbierz tutaj tyle zapasów metalu, ile możesz. Zbuduj dużo generatorów energii, ponieważ bertha zużywa na każdy strzał potężnych jej ilości (ponad 1000 jednostek mocy). Zbuduj fabrykę samolotów i parę finków i popełnij samobójstwo, lecąc wzdłuż północnych części mapy, aż zlokalizujesz annihilatora. Kiedy go namierzysz, zrób w grze pauzę i namierz annihilatora z berthy. Prawdopodobnie trafi go, a ty wygrasz misję. Ścieżka przez otchłań znajduje się daleko na prawo od niej i jest tam parę dobrych lokacji dla położenia gaat gunów i pelvarizerów (na wszelki wypadek, gdyby wróg nadszedł i chciał się z tobą przywitać). Na poziomie łatwym nie ma się co martwić, ale na trudnym zostaniesz zaatakowany przez dużą kolumnę ciężko opancerzonej artylerii, dlatego jest to potrzebne. Kboty powinny jednak powstrzymać tę kolumnę.

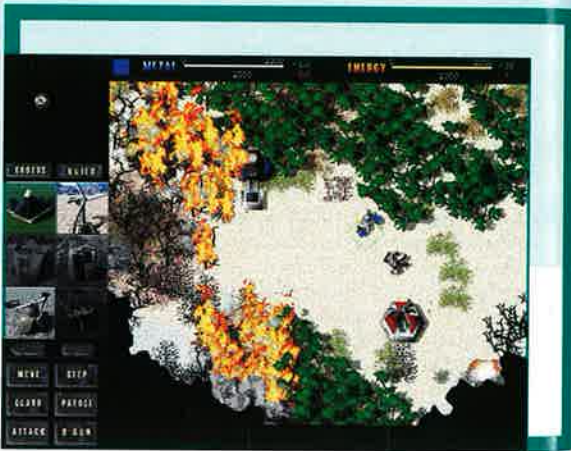
MISJA 16 - Departing Rougpelt

Problem polega na tym, że deszcz meteorów obudzi zbyt wcześnie jednostki armów. Jeśli nie masz szczęścia, pięć brawlerów złoży ci wizytę już w minutę po rozpoczęciu misji. Musisz szybko przygotować jakąś obronę (na pewno przeciwpowietrzną, jeśli zostaniesz zaatakowany przez deszcz meteorów). Twój komandor powinien poradzić sobie z każdym atakiem naziemnym, pod warunkiem że ustawiłeś kilka solar collectorów. Armowie nie posiadają fabryk konstrukcyjnych, zatem jeśli uda ci się przetrwać pierwszy atak (albo gdy masz szczęście i nie przytrafi ci się on w ogóle), prawdopodobnie wygrasz. Wrota Galaktyczne ulokowane są na szczycie piramidy.

MISJA 17 - The Lost Isle

Kluczem do zwycięstwa jest budowa kompletnego morskiego arsenału obronnego. Problem polega na tym, że przedkij czy później komputer zaczyna piekielnie ostrzelać tej malutkiej wyspy, na której rozpocząłeś, i żaden Kbot czy czołg nie będzie w stanie zatrzymać niesamowitej mocy Millennium, które pluje na odległość. Jeśli tak się stanie, jesteś martwy, gdyż nie masz żadnej obrony. Celem utworzenia silnej bazy defensywnej z okrętami zacznij misję od podstawowej taktyki. Najpierw wyciąć drzewa (niech thud je zmiękczy albo, jeśli nie chce ci się przemierzać listowia, użyj D-guna), następnie zbuduj kilka zasadniczych lądowych struktur obronnych. Ja zacząłem od zbudowania laboratorium Kbotów, następnie poleciłem komandorowi, aby ustawił wokół wyspy solar collectory i metal

extractory, podczas gdy laboratorium produkowało konstrukcyjnego Kkota w celu stworzenia bardziej złożonej struktury. Parę wież strzelniczych po każdej stronie wyspy powinno wystarczyć. Wypuść z taśmy produkcyjnej trochę crasherów i thudów, a poradzisz sobie z inwazją kilku tritonów, które wejdą ci w drogę na początku misji. Potem zbuduj stocznia. Lubię budować tu kilka snaków, a następnie 2 lub 3 enforcery dla każdego searchera. Pozostawione same sobie searchery są słabe, ale mogą być wspaniałym dodatkiem do sił enforcerów. Do tego czasu twój komandor powinien skończyć fabrykować jakieś 4 solar collectory i metal extractory, dlatego poleciłem mu strzec stoczni dla jej większej wydajności. Zauważ, że zaawansowane laboratorium Kbotów lub fabryka pojazdów są tu bezużyteczne. Kboty, które produkują laboratoria, są jednostkami działającymi na bliską odległość, tutaj nie wchodzi to w rachubę. Czołgi są okay, jeśli chodzi o obronę nazimną, ale nie mogą osiągnąć statków armów, dlatego także nie są tutaj zbyt przydatne. Lotnisko powinno być lepszym rozwiązaniem, szczególnie gdy wypuszczasz statki. Ustawienie kilku shadowów na patrolu może znacznie pomóc twoim enforcerom, a jeśli masz czas na budowę statku konstrukcyjnego, zmierzaj od razu na małą wyspę na południowym wschodzie od punktu, w



k którym zacząłeś, wyciąć drzewa i zbuduj metal collector na zgromadzonych tam zapasach metalu. Ten znajduje się też na wyspie na północnym zachodzie, ale jest to dość ryzykowny teren, ponieważ atak statków armów nadchodzi z zachodu.

MISJA 18 - Siolam Pilago

Masz teraz przerwę i mnóstwo czasu na budowanie. Ustaw standardowe struktury i przenieś się do kopalni moho oraz do reaktorów jądrowych tak szybko, jak to możliwe. Kiedy ustawiś już zaawansowany radar, zaawaszaj kilka czerwonych kropek kołujących wokół wyspy. To suby armów, które tymczasem nie pozwolą ci na zaprojektowanie stoczni, zatem skup się na tworzeniu sił powietrznych. Możesz właściwie w ogóle darować sobie kłopoty ze stoczną. Stwórz zaawansowane lotnisko i zacznij budować tuzin lub więcej rapierów z kilkoma vampami do pomocy. Na północ od twojej bazy masz pięć małych wysp oraz dwie większe. Na każdej z małych wysp ukrywa się skupisko de-

fensywnych struktur armów. Na większej, tej na zachodzie, znajduje się grupa samolotów, natomiast na wschodniej znajdziesz reaktor jądrowy i kilka sentinel. Brzmi nieźle, ale każda z nich szybko legnie w gruzach pod ostrzałem twoich dział okrętowych. Zacznij, używając pierwszej fali do oczyszczenia małych wysp. Jeśli zostało ci trochę sił (powinno), możesz też wyczyścić zachodnią - większą - wyspę. W tym samym czasie wypraw kilka titanów w powietrze, aby rozwalić suby armów, które otoczyły twoją bazę. Będziesz musiał namierzyć je ręcznie za pomocą ekranu radaru, ale to nic trudnego. Twoje działa okrętowe powinny wyczyścić do tej pory wyspę, więc zlikwiduj fabrykę jądrową. Wykończ pozostające czerwone punkty i po krzyku.

MISJA 19 -

The Vebreen Fleet

Misje obronne zazwyczaj są bolesne, a ta nie należy do wyjątków. Wyprodukuj zasoby i stocznia. Skonstruuj maksymalną liczbę Snake'ów. Rozłóż je w dwóch grupach po każdej stronie wyspy, aby nic się tamtędy nie przeliźnęło. Kiedy pojawiają się transportowce armów, namierz je jako pierwsze. Przecież nie chcesz, aby mieli w powietrzu jakieś siły komplikujące ci i tak trudną misję. Użyj Punisherów, kiedykolwiek statek armów wejdzie w zasięg. Wszystko, w co trafia, radośnie unicestwiają. Patrz na Snaki, aby w razie czego zawsze zastąpić trafionego nowym. Cała ta misja jest po prostu kwestią niedopuszczenia, żeby cokolwiek przemknęło się w tym miejscu. Niech twoje siły obronne będą mocne, a zwycięstwo przyjdzie łatwo.

MISJA 20 -

The Gate To Aegus

W tej misji armowie nie potrafią budować, dlatego weź ich na zmęczenie. Możesz skoncentrować się tylko na samolotach lub też rozbudować siły o kilka statków. Nie zwracaj sobie głowy budowaniem fabryki Kbotów lub pojazdów, ponieważ tylko zajmują miejsce, które należy wykorzystać w inny sposób. Nie jesteś obiektem ataku przez dłuższy czas, dlatego po prostu buduj, ile wlezie. Użyj samolotu konstrukcyjnego do budowy metal extractorów na dwóch małych wyspach na północy. Jeśli możesz, zmień extractory w kopalnię moho. Za pomocą kilku wcześniej zbudowanych metal makerów powinienś stworzyć zaawansowaną fabrykę samolotów oraz kopalnię moho wraz z fabryką jądrową. Siły bombowców torpedowych mają niszczyć statki armów. Natomiast bombowce strategiczne wykorzystaj do rozprawienia się z defenderami na głównej wyspie na północy, aby bombowce torpedowe miały spokój. Jeśli posiadasz dwa lub trzy finki patrolujące środek mapy, ostrzegaj cię o zbliżających się czołgach-amfibiiach. Zniszcz je za pomocą bombowców torpedowych. A jeśli dojdą do łądu, dopadnij je D-gunem.

MISJA 21 - Aegus...

Empyrrean's Guardian

Pomimo tego, co usłyszysz na odprawie, nie wydaje się, żeby został wyzna-

czony jakiś limit czasowy. Użyj dyplomaty wspieranego przez informera i deletera, aby rozwalić z daleka budynki. Wrota galaktyczne znajdują się na dużym kraterze, na północ od środka mapy. W kraterze umieszczony jest też reaktor jądrowy, którego zniszczenie może zredukować efektywność annihilatora (jeśli go spotkasz na trudnym poziomie). Zdobądź budynki po wschodniej części mapy, a zwłaszcza moho. Nie panikuj z powodu ochrony radaru na północy, gdy go zdobędziesz. Komputer za pomocą erasera ukryje parę oddziałów, zatem szybko jednostki w celu ich odszukania mogą załatwić sprawę. Możesz tu zbudować intimidatora, ale ostrożnie, kiedy nim celujesz, bo przecież nie chcesz niszczyć wrót. Na dół mapy, po lewej, znajduje się kilka kopalni metalu. Ich wykorzystanie (albo przejście lub zniszczenie i wybudowanie swoich) znacznie zwiększy twój przychód tego surowca. Ochraniaj je za pomocą doomsday machine (po zbudowaniu jednego lub dwóch reaktorów jądrowych), kilku żołnierzy i deletera. Oczywiście nie musisz zabijać wszystkich wrogów, żeby wygrać. Po prostu przejmij Wrota Galaktyczne. Wydaje się, że istnieje tu tylko jedna droga w dół do doliny, wzdłuż wschodniej części mapy, dlatego jej ochrona za pomocą doomsday machine lub innej zabawki okaże się bardzo pomocna, bo jest to doskonałe miejsce na zbudowanie bazy.

MISJA 22 - A Big

Empyrrean Welcome

Kiedy wejdiesz, zaczną cię atakować zippery. Nagrzej D-guna i rozpraw się z nimi. W tej misji będziesz dość często używał tej broni, zatem przyzwyczaj się do niej. Oczywiście, aby ją wykorzystać, musisz mieć moc, dlatego ustaw znaczną liczbę solar collectorów za wzgórzem na wschodzie. Tutaj będą bezpieczne od ognia berthy i zipperów, które wafesają się w pobliżu. Inaczej niż we wcześniejszej misji z berthą, tutaj wielkie działo odpowiada ogniem na twój atak. I zostało zaprogramowane na jeden cel, którym jest twój komandor. Niech jakikolwiek pyros, który przeżył, i bot konstrukcyjny strzegą komandora, gdy zaczniesz daleki spacer na południe. Nie zmierzaj bezpośrednio na berthę, bo szybko zakończysz misję (przegrywając). Idź zygzakowatą ścieżką ukrytą w górach, jeśli to tylko możliwe. Po drodze napotkasz więcej zipperów i kilka hammerów. Użyj przeciwko nim D-guna i ustaw wcześniej solar collectory. Kiedy jesteś już wystarczająco blisko, bertha cię nie trafi. Podejdziesz i zdobądź ją.

MISJA 23 - The Fortress Falls

Gracz komputerowy posiada na tej mapie liczne jednostki konstrukcyjne i użyje ich w celu zastąpienia zniszczonych budynków, zwłaszcza reaktorów jądrowych i kopalni moho. Ustaw jeden wielki fort obronny, który może objąć swym zasięgiem obydwie doliny używane przez komputer, ale nie zapomnij o rejonie na wschodzie, gdzie zostaną wysłane pewne jednostki. Fort powinien zawierać przynajmniej 2 punishery i co najmniej 3 gaat guny i pulvarizery. Zostanie zaatakowany przez

fidosy i bulldogi, dlatego potrzebujesz samolotów patrolowych w tym rejonie, aby dały ci odpowiednie ostrzeżenie. Użyj w tym celu raczej avengerów niż finków. Trzymaj też w patrolu przynajmniej jedną jednostkę konstrukcyjną, ponieważ pulvarizery nie przetrwają długo po namierzeniu. Użyj punishera, którego zbudowałeś, aby zniszczyć statyczną obronę armów blisko północnej doliny, a także żeby wykończyć spidery na ścianach klifowych (spidery mogą sparaliżować twoje samoloty). Nie musisz rozrastać się na całe terytorium mapy celem odnalezienia metalu, ponieważ w rejonie, gdzie zacząłeś, możesz łatwo dostać przychód liczony powyżej 20, po tym jak przeczujesz się z metal extractorów na kopalnię moho. Działo intimidator może objąć zasięgiem większe rejony mapy, dlatego używaj go do celowania w reaktory jądrowe, kopalnię moho i samoloty konstrukcyjne. Armowie posiadają berthę w północno-wschodnim rogu, powinienś zatem szybko ją rozwalić za pomocą twojego własnego działo lub używając bombowców strategicznych albo Rapierów. Musisz koniecznie wybudować małe siły vampów, ponieważ armowie skierują przeciwko tobie brawlerów, hawków i bombowce thunder. Jeśli masz dobry zasięg radarowy, możesz za pomocą vampów roznieść każdy wrogi samolot na zewnątrz twojej bazy. W razie niepowodzeń twoich hawków, najlepiej - a masz kilka bombowców hurricane - wypal je w powietrze, aby wykorzystać je przeciwko atakującym laserom powietrze-powietrze. Gdy zgasiłeś już gospodarkę armów i zniszczyłeś wszystkie ich jednostki konstrukcyjne, zabij resztę jednostek za pomocą dowolnej broni (ale uważaj na kilka wież sentinel, które tu zostały).

MISJA 24 - Surrounded and Pounded

Znajdujesz się w złej sytuacji. Twoje jednostki, które otrzymałeś "na wejściu", uległy zniszczeniu. Teren, gdzie zaczynasz, otoczony jest przez jednostki armów, poza tym jesteś zdziśniętowany. Aby przetrwać, musisz wiedzieć, gdzie są położone jednostki armów oraz kiedy nadejdą. To oczywiście wymaga radaru. Ustaw wieże radarowe na wschodniej i zachodniej stronie masy i zacznij naprawy. Jednocześnie niech twój bot konstrukcyjny zajmie się produkcją zwykłych komponentów i struktur. Pojazdy nie wchodzi tu w rachubę, dlatego potrzebujesz laboratorium Kbotów i lotniska. Jak zwykle pulvarizery to twoi kumple, a chcesz mieć mnóstwo przyjaciół. Brawlery armów dołączą dość szybko, niech twoi kumple się zabawią. Mocna obrona to podstawa, jeśli chodzi o twoje przetrwanie. Nie tylko zostaniesz zaatakowany przez brawlery, ale też i przez merle. Zbierz grupę AK-ów i wyslij je celem uporania się z zagrożeniem. Co prawda stracisz je tutaj, ale to się optaci. Dzięki temu zy-

skasz dość czasu na otrzymanie zaawansowanego lotniska i rozpoczęcie odpalania potężnej liczby rapierów i vampów. Liczna ich grupa może łatwo przejąć kontrolę na polu walki. Jak we wcześniejszej misji, przenoś swoje rapiry od celu do celu, czyszcząc tych pasożytów, armów.

MISJA 25 - Empyrrean's Final Stand

Ale najpierw musisz się skupić po prostu na przetrwaniu. Ostatnia rzecz, na którą cię tu stać, to zbyt szybkie zainteresowanie potężnymi siłami powietrznymi armów. Z pomocą swoich sił startowych rusz na południowe narażniki mapy. Będziesz miał dość czasu, aby przygotować rozsądną obronę bazy, zanim mordownia się rozegra. Zacznij od zwykłej mieszanki struktur. Weź trochę crasherów i stormów, na wypadek gdyby jednostki armów przyszły po cie-



bie za wcześniej. Tak szybko, jak możesz, zacznij od ścian pulvarizerów wokół twoich struktur z AK-ami robiącymi rozeznanie terenu. W tym czasie zacznij prace nad wszystkimi najważniejszymi i zaawansowanymi botami konstrukcyjnymi, aby zdobyć moc jądrową. W tych dniach będziesz potrzebował przynajmniej dwóch reaktorów jądrowych i wystarczającą liczbę metal makerów w celu użycia ich całej mocy wyjściowej (około 16). Teraz powinienś mieć dość zasobów wspierających parę zaawansowanych lotnisk. Niech jedno pracuje nad vampami, a drugie nad rapierami. Do tej chwili odpalasz najazd armów - nie zapomnij o tym, aby "namierzacze" wciąż przygotowywały cele dla pulvarizerów. Jeśli twój zaawansowany bot konstrukcyjny nie ma nic do roboty, niech zacznie pracować nad kolejnym reaktorem jądrowym. Użyj pofowy dodatkowej mocy metal makerów i przygotuj trzecie, zaawansowane lotnisko. Od tego momentu jest łatwo. Przygotuj dużą liczbę rapierów i wolno rozprucz siły obronne armów. Na początku stracisz dość dużo jednostek, ale złe czasy szybko miną i uda ci się wyrwać w strukturze wroga potężną dziurę. Kiedy siły armów zaczną maleć, przygotuj się na poszukiwanie ich komandora, który powinien się gdzieś tutaj ukrywać (poszukaj w drzewach). Musisz go załatwić, by ukończyć misję. Kiedy ostatnia jednostka armów zostanie wysłana w niebyt, możesz śmiało przyznać: Zrobiłem To! Galaktyka Jest Moja!

KONUNG

LEGENDY PÓŁNOCY

SZYBKI START, czyli kilka porad na początek gry

KONUNG jest grą bardzo złożoną, a poza tym na tyle nieliniową, że pełny opis przejścia przez nią z pewnością grubo przekroczyłby limit stron ULTRA-GRY. Poza tym zepsułby przyjemność grania. Dlatego zdecydowaliśmy się zamieścić jedynie skrócony opis głównych wątków gry i to tylko dla jednej z trzech dostępnych postaci, czyli wikin-ga. Jeżeli na początku wybierzesz innego bohatera, gra potoczy się nieco inaczej (każda postać zaczyna w innej lokacji), jednak wiele wątków jest wspólnych dla wszystkich bohaterów. Możecie potraktować to jako swoisty trening lub, jeśli jesteście na tyle ambitni i zaprawieni na polu RPG, spróbować rozpocząć grę sami dowolnie wybraną postacią. Tak czy inaczej, życzymy wszystkim powodzenia, a przede wszystkim przyjemnego grania!

Obszar gry I (??? - Game zone 1)

Stary obóz

- Zabij zielone mrówki, jak proszą uzdrowicieli.
- Jeden z miejscowych poprosi cię, abyś odszukał jego żonę (znajdziesz ją w lokacji szamana mieszkającego w pobliżu wioski Sosnowy Las Łasic). Kiedy już ją odnajdziesz, pogadaj z nim, dzięki czemu otrzymasz nowe zadanie: tym razem będziesz musiał znaleźć dla niego nową żonę w lokacji Berezki.
- Jakiś człowiek poprosi cię, abyś przyniósł mu do wioski Berezki magiczne piórko.
- Jakiś złodziej ukradnie twoją część Smoczego Amuletu. Odszukaś ją w wiosce Berezki.

Wioska Skalki

- Starszy wioski poprosi cię, abyś odnalazł magiczny kamień (szaman znad otchłani ??? - Abyss wie, gdzie on jest).

Wioska Sosnowy Las

- Został porwany syn Starszego wioski. Znajdziesz go w północno-wschodnim rogu tego obszaru mapy. Zabij wszystkie potwory i porozmawiaj z dzieckiem.

Środkowy obóz

- Wioska potrzebuje wodza. Pogadaj ze Starszym i pozostaw w wiosce jednego z członków drużyny.

Berezki

- Dawno temu Starszy wioski stracił swego syna podczas najazdu bandytów

(jego syn jest obecnie kowalem w obozie Bizantyjczyków???)

- Pewien mężczyzna jest ojcem panny, która ma wyjść za mąż za mieszkanka starego obozu.

- Jeden z mieszkańców czeka na magiczne piórko (magic feather).
- Miejscowy kupiec widział złodzieja, który ukradł twój Amulet. Pogadaj z nim (tylko uprzejmie), a następnie idź na rozmowę do Starszego wioski. Od niego dowiesz się, gdzie jest jaskinia, w której być może znajdziesz swój Amulet. Jaskinia znajduje się na południowy wschód od wioski.

- Wejść do jaskini i pogadaj z szamanem. Poprosi cię on, abyś przyniósł mu magiczne jabłko, które ukryte jest w pewnym tajemnym miejscu tej lokacji (wyjaśni ci, jak odnaleźć to miejsce). W zamian za jabłko otrzymasz część Amuletu. Tylko nie zjedz jabłka!

Górny obóz

- Zniszcz ożywioną Królową (???). Aby tego dokonać, będziesz musiał poznać specjalne magiczne zaklęcia. Szaman z lokacji starego obozu zna pierwszą część tego zaklęcia. Drugą część poznasz, gdy wypełnisz zadanie szamana z okolic wioski Skalki.

- Rozwał wszystkie ożywione i odpraw kilku członków drużyny, aby pozostali w wiosce. Jeden z nich zostanie wówczas Starszym. Udaj się do niego razem z kimś, kto ma umiejętność budowniczego (building skill) 6 i poproś Starszego o zgodę na budowę mostu. Dzięki temu będziesz mógł dostać się do następnego obszaru gry.

Szaman znad Otchłani (??? - Abyss)

- Szaman udzieli ci kilku wskazówek, jak dotrzeć do miejsca, w którym jest magiczny kamień. Gdy go odnajdziesz, zanieś go do wioski Skalki. Magiczny kamień jest nadzwyczaj ciężki i jeśli nie jesteś wystarczająco silny, będziesz potrzebował specjalnego artefaktu, aby go udźwignąć. Taki artefakt zdobędziesz u szamana ze Skalek.

Szaman z lokacji Skalki

- Tu kupisz artefakt nazywany Synem Księżycy, dzięki któremu udźwigniesz magiczny kamień.

Szaman z okolic starego obozu

- Ten szaman zna drugą część magicznego zaklęcia, które zniszczy ożywioną Królową (???).

Szaman z okolic górnego obozu

- Tu znajdziesz łopatę potrzebną do wykopywania ukrytych skarbów.
- Zabij bandytów, których spotkasz w

południowo-wschodnim rogu tej lokacji. Pogadaj z szamanem, to dowiesz się, gdzie ukryta jest część starożytnej broni bohatera. Będziesz musiał ją wykopać.

Szaman z okolic środkowego obozu

- Odszukaj dla szamana kiel białego wilka. Kiel ukryty jest w labiryncie, który znajduje się w środku tej lokacji. Wejść do labiryntu i zdobądź kiel. Wewnątrz znajdziesz też kolejną część starożytnego miecza bohatera. Gdy poją-

przyjąć od niego zadanie, po wykonaniu którego szaman dobrowolnie zdejmie kłatwę z wioski.
- Jedna ze spotkanych kobiet skieruje cię w złą stronę - do szamana z okolic wioski Źródło. Będziesz musiał wcześniej pogadać z inną kobietą w okolicy szamana mieszkającego w pobliżu Sosnowego Lasu Łasic.

Wioska Źródło

- Na prośbę Starszego wioski zabij jadowite pajaki.



czyś obie części w panelu łączenia (??? (pod wizerunkiem postaci twojego bohatera), otrzymasz superbroń!

- Kiedy ukończysz tę misję, dostaniesz magiczną wracającą monetę (??? - eternal coin), dzięki której wszystko, co będziesz kupował w sklepach, będzie kosztować cię mniej pieniędzy.

Obszar gry II (??? - Game zone 2)

Wioska Ruczaj

- Będziesz potrzebował co najmniej jednej osoby z umiejętnością budowniczego 6+. Gdy spełnisz ten warunek, udaj się do Starszego wioski i zapytaj o budowę mostu. Starszy podaruje ci artefakt dający +5 do umiejętności budowniczego, dzięki czemu zadanie stanie się dziecinnie proste!

Wioska Sosnowy Las Łasic

- Starszy wioski poprosi cię, abyś zabił szamana, który rzucił kłatwę na jego wioskę (znajduje się w lokacji szamana z okolic Sosnowego Lasu Łasic). Masz do wyboru: albo zabić szamana, albo

- Jeśli już rozmawiałeś z szamanem w wiosce Czarna Sosna (??? - Black Pine), miejscowy kupiec zdradzi ci, gdzie możesz znaleźć wilka.

Wioska Huntington

- To bandycka osada. Pogadaj z jej Starszym. Jeśli ci się poszczęści (czyli masz bardzo wysoką cechę charyzmy i wystarczająco duży fart), bandyci dadzą się sami. Jednak to raczej wątpliwe i najprawdopodobniej bandyci zaatakują. Zabijaj jednego po drugim, aż wioska się podda.

Wioska Czarna Sosna

- Starszy wioski zaproponuje ci układ: jeśli pokonasz wszystkich wieśniaków (siłą lub wykonując zadania), to wybudują dla ciebie most wiodący do następnego obszaru gry (??? - game zone).
- Uwaga! Jeśli grasz Wikingiem, Starszy dotrzyma swojej obietnicy, lecz jeśli grasz Bizantyjczykiem lub Słowianinem, po ukończeniu tej misji zostaniesz zaatakowany.

Szaman z okolic Sosnowego Lasu Łasic

- Wariant 1: zabij szamana w południo-

wo-wschodnim rogu tej mapy (??? - lokacji), to kłatwa zostanie zdjęta.

- Wariant 2: pogadaj z szamanem i spróbuj mu pomóc. Odszukaj jego syna, który został zamieniony w goblina i przywróć mu ludzką postać (goblina znajdziesz w okolicy szamana znad Brzegu Rzeki).

- Przy okazji możesz spotkać centaury, który porwał dziewczynę ze starego obozu. Zgodzi się ją uwolnić, jeśli przyniesiesz mu magiczny eliksir. Uwaga! To ten sam eliksir, który może odmienić syna szamana, więc zastanów się, które zadanie chcesz najpierw ukończyć, ponieważ jest szansa na zdobycie drugiego eliksiru.

- Gdy odwiedzisz szamana mieszkającego gdzieś w północno-zachodnim rogu tej mapy (???), dowiesz się, że może on przygotować dla ciebie taki eliksir, jeśli dostarczysz mu ogon klaczy (??? - zającą kitę - hare's tail), sokoli szpon i butelkę wina (wszystkie te składniki zdobędziesz u szamana znad Brzegu Rzeki).

- Uwaga! Jeśli grasz Wikingiem lub Bizantyjczykiem, w południowo-wschodnim rogu mapy spotkasz dziewczynę, która wyśle cię do innej w wiosce Sosnowy Las Łasic.

Szaman znad Brzegu Rzeki

- W północnej części tej mapy (??? - lokacji) znajdziesz człowieka zamienionego w goblina. Pogadaj z nim i użyj magicznego eliksiru.

- U jednego ze złych goblinów znajdziesz ogon klaczy (??? - zającą kitę - hare's tale) - zabierz mu go (??? ją). Szpon sokoła jest zakopany w południowo-wschodniej części kultowego kręgu (??? - worship circle). U miejscowego szamana dostaniesz butelkę wina.

- U jednego z mchożyców znajdziesz lalkę, która przyda ci się później, gdy spotkasz szamana z okolic Czarnej Gaju (???).

Szaman z okolic Huntington

- W tej lokacji nie ma żadnych zadań, uzyskasz tu jedynie garść pożytecznych informacji.

Szaman ze Źródła

- Jeśli szukasz wilka, miejscowy szaman skieruje cię do wioski Źródło.
- W południowo-wschodniej części tej mapy na jednej z połączonych mostami

wyseppek, ukryta jest legendarna tarcza bohatera.

- W południowo-zachodniej części tej mapy możesz spotkać dwóch mieszkańców Bagnisk strzegących legendarnego łuku bohatera.

Szaman z okolic Czarnej Sosny (??? - Black Pine)

- Daj szamanowi lalkę, którą odebrałeś mchożycowi w lokacji brzegu rzeki.

- Gdzieś na środku tej mapy znajdziesz człowieka, który wyjawia ci miejsce kryjówki wilka, pod warunkiem że wcześniej porozmawiałeś z kobietami, kupcem i szamanem w lokacji wioski Źródło.

- Wejść do kryjówki wilka i zabij go. W ten sposób zdobędziesz kolejną część Amuletu (o ile nie grasz wilkiem :)

Obszar gry III (??? - Game zone 3)

Dolny obóz

- Most w tej okolicy opanowała mięsożerna roślina. Wyjątkowo trudno jest ją pokonać, na szczęście istnieje specjalna broń - miecz zguby przeciwko takim stworom. Jeśli chcesz go mieć, musisz zdobyć artefakt zwany Wielkim Magnesem. Znajdziesz go u szamana z okolic dolnego obozu.

- Gdy będziesz już miał Wielki Magnes, wróć do wioski i użyj go (w twoim ekwipunku pojawi się miecz). Za pomocą nowej broni poradzisz sobie z każdym "chwastem" :)

- Po zlikwidowaniu mięsożerne roślina Starszy wioski przyjmie przekazany przez ciebie dar od szamana z leśnego obozu (dostaniesz go później).

- Miejscowy wódz wyśle cię z misją do wodza leśnego obozu, pod warunkiem że wcześniej w lokacji leśnego obozu porozmawiałeś z pewnym człowiekiem o antybizantyjskich działaniach.

Leśny obóz

- Okolicę terroryzuje wielka horda kościotrupów (??? - skeletons). Trudno ją pokonać, gdyż kościotrupy mają to do siebie, że się regenerują. Dlatego będzie ci potrzebna specjalna magiczna lampa, która zniszczy kościotrupy razem z ich przywódcą. Udaj się do szamana z okolic bizantyjskiego obozu (???) i poproś go o lampę.

- Użyj lampy, to kościotrupy zginą bezpowrotnie.

- Pogadaj z wieśniakiem, który stoi w miejscu. Poprosi cię, abyś odwiedził wodza dolnego obozu (o ile nie grasz Bizantyjczykiem).

Bizantyjski obóz

- Na wschód od obozu spoczywa pod ziemią legendarna hełm bohatera, który możesz odkopać. Poszukaj pięć brzoś rosnących w dwóch zbiegających się na kształt litery "V" rzędach i kop w pobliżu najgrubszej z nich.

Wioska Gaj

- Sprowadź do wioski kowala i wodza. Kiedy będą w twojej drużynie, pogadaj ze Starszym wioski, a następnie odpraw ich.

- Pomóż człowiekowi stojącemu po zachodniej stronie wioski. Zabij żmije (na Południu) i zwróć mu pieniądze. Uwaga! Jeśli zatrzymasz pieniądze, nie dostaniesz magicznej fujarki, która jest wyjątkowo użytecznym artefaktem, gdyż odstrasza potwory.

Szaman z okolic dolnego obozu

- Zabij robałe (południowo-wschodni róg mapy), a następnie kup Wielki Ma-

wiedział. Po rozmowie uaktywni jej moc.

- Wróć do leśnego obozu i wykończ za pomocą lampy wszystkie kościotrupy.

- Po odbyciu rozmów z obydwoma wodzami, utnij sobie pogawędkę z człowiekiem stojącym w północno-zachodnim rogu. W ten sposób dowiesz się, gdzie jest ukryty obóz twojego trzeciego wroga. Pokonaj wszystkich przeciwników, dzięki czemu zdobędziesz trzecią część Amuletu.
- Inny szaman poprosi cię, abyś przyniósł mu skrzynię (znajduje się na tej mapie, strzeżona przez żmije).

Szaman z okolic Gaju

- Kup u szamana magiczną lampę. Wróć do szamana z okolic bizantyjskiego obozu.

Szaman znad Ruczaju

- Drogę zagradza ci centaur. Użyj duplikatora, by powielić każdą część Smoczego Amuletu. Daj fałszywy centaurowi i masz go z głowy. Wejść do jaskini.



gnes, dzięki któremu otrzymasz "chwastobójczy" miecz potrzebny do wylewnia mięsożernych roślin w dolnym obozie.

Szaman z okolic leśnego obozu

- Za pomocą "chwastobójczego" miecza zguby wykarczuj wszystkie mięsożerne rośliny na terenie całej mapy. Kiedy już się z tym uporasz, szaman poprosi cię, abyś dostarczył Starszemu z dolnego obozu butelkę wina.

- Po wykonaniu zlecenia szaman zgodzi się odsprzedać ci duplikator (będziesz go później potrzebował, aby wejść do pogrzebanego miasta (??? - Buried City)).

Szaman z okolic bizantyjskiego obozu

- Szaman opowie ci o specjalnej lampie, która niszczy martwiaki, jednak nie wie, gdzie można ją znaleźć. Udaj się do lokacji wioski Gaju i pogadaj z miejscowym szamanem. Mając już lampę, wróć do szamana, który ci o niej opo-

- W jaskini staniesz przed drzwiami pilnowanymi przez potwora. Pogadaj z nim, potem zabij go, a następnie przejdź przez drzwi.

- Dalej są trzy pary zamkniętych na klucz drzwi w kolorach odpowiadających otwierającym je kluczom. Musisz znaleźć te trzy klucze, każdy jest ukryty w jakiejś jaskini na innym obszarze gry.
- Aby otworzyć każde z tych drzwi, musisz stanąć na kręgu jak najbliższej nich i kliknąć prawym przyciskiem myszy odpowiedni klucz.

- Po otwarciu trzecich drzwi natkniesz się na smoka. W tym momencie musisz mieć cały Amulet (musisz złożyć go do kupy w panelu łączenia (???), zanim wdasz się w gadkę ze smakiem).

- Ufff... Teraz już możesz pogadać ze smakiem.

- Czy to już koniec? O nie, spróbuj ukończyć grę pozostałymi dwoma bohaterami. Czekają ci nowe przygody...

POWODZENIA!

Kolekcja XXI wieku najlepsze gry

*The Great Battles of Alexander
The Great Battles of Hannibal
The Great Battles of Caesar*

Inquisitor

Kolekcja XXI wieku: najlepsze gry to tytuł serii, której pomysłodawcą i wydawcą jest warszawski MarkSoft. W kolekcji ukazało się już kilka dobrych, szalenie grywalnych tytułów, m.in. Spearhead, IF-22, Persian Gulf czy Carrier. Najnowsza seria nieco starszych, ale wciąż gorących gier zatytułowana jest The Great Battles i składa się z trzech strategicznych tytułów.

Kupując pakiet MarkSoftu, dostaniemy Caesara, Hannibala i Alexandra. Wszystkie trzy tytuły wydało Magic Interactive, a jest to o tyle ważne, że Caesar to również tytuł innej starszej gry wydanej przez Sierę i Impressions. Jak łatwo się domyślić, wszystkie trzy tytuły traktują o starożytności, a dokładniej o największych bitwach sprzed wieków.

Trzeba pamiętać, że gry, które wydał w swej kolekcji MarkSoft, nie są już pierwszej młodości. Wyraźnie widać to na ekranie monitora, ale ponieważ to strategię, wizualna strona gier nie ma aż tak wielkiego znaczenia. Dodatkowo warto wiedzieć, że Caesar, Hannibal i Alexander opierają się na tym samym engine'ie, a więc są do siebie bardzo zbliżone graficznie.

Pierwsza gra z serii, Alexander, a właściwie The Great Battles of Alexander - dotyczy oczywiście jednego z największych przywódców wojskowych, wybitnego stratega i taktyka, a także znakomitego polityka i administratora.

Aleksander zmarł w Babilonie podczas przygotowań do podboju Arabii, Kartaginy i Italii. W grze przyjdzie ci ponownie stoczyć bitwy Aleksandra i dokończyć jego dzieło. Jeżeli chcesz zyskać szlachetny przydomek macedońskiego wodza, będziesz musiał zjednoczyć narody greckie, zetrzeć w pył imperium perskie i stać się żywym bogiem - faraonem.

Być może jednak uważasz, że skoro wielkie imperium Aleksandra i tak zostało rozdrapane przez diadochów, lepiej wcielić się we wroga Aleksandra. Możesz stać się królem Persji Dariuszem III Kodomanusem, wielkim wodzem Memnonem, Porusem i innymi.

Animacja gry nie jest oczywiście zachwycająca, jednak szczegółowość i wieme oddanie autentycznego uzbrojenia wojska robi wrażenie nawet teraz.

W The Great Battles of Alexander pod twoją komendą znajdują się np. oddziały strzelców, lekkiej i ciężkiej piechoty, kawalerii, lansjerów, a także słoni i rydwanów. Kamera umożliwia obserwowanie pola zmagania z trzech odległości (zoom), choć, podobnie jak w Dark Omen, zbyt bliskie przybliżenie oka do terenu działań obnaża jego niedociągnięcia. Po każdej potyczce gracz dostaje szczegółowy raport na temat strat własnych i wroga, w odniesieniu do których może zaplanować następne posunięcie.

Wielkie bitwy Aleksandra to oprócz dokładnych symulacji bitew, autentycznego uzbrojenia i taktyki, również możliwość gry pojedynczej lub wieloosobowej przez sieć lokalną lub Internet. Pozwól sobie na odrobinę megalomanii. Stań się Aleksandrem Wielkim!

Jeżeli spodobała ci się szarża słoni, sięgnij po Hannibala, drugą grę z cyklu. Będziesz miał do dyspozycji całą armię tych czółgów starożytności, 25 tysięcy żołnierzy stanie pod twoją komendą, by rzucić Imperium Rzymskie na

kolana. Czas odwrócić bieg historii - w rzeczywistości to Hannibal poniósł sromotną klęskę. Mimo szeregu zwycięskich bitew nie był w stanie przełamać potęgi Rzymu, który niepodzielnie panował na morzu i blokował drogi zaopatrzenia Kartagińczyków. Dobrą passę Hannibala przerwał wreszcie Scypion Afrykański, zadając mu dotkliwe straty pod Zamią w roku 202 p.n.e. Masz również okazję wydobyć z przeszłości inne bitwy, m.in. pod Baeculą, Trebbią, Cannae i Magnesią, rozgrywając je na nowo. W The Great Battles of Hannibal wyraźnie zróżnicowano teren bitew i działań wojennych. Potyczki w górach, lesie lub na pustyni wymagają odmiennej taktyki - w ten sposób zwycięstwo nigdy nie będzie proste i łatwe. Również warunki triumfu w wielu bitwach są odmienne, tak więc podbić Rzym na pewno nie będzie łatwo. W swym pochodzie do Rzymu Hannibal musi podporządkować sobie Galie, Samnium, Wielką Grecję i Sycylię.

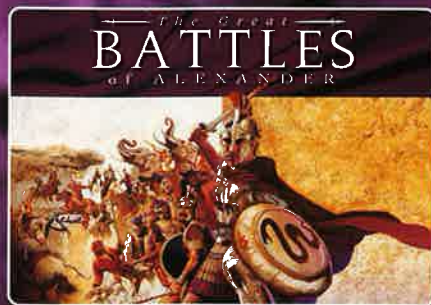
Tak jak poprzednio, gra dokładnie odwzorowuje zdarzenia historyczne, siłę, rodzaj i wygląd starożytnych wojsk. Każdy fan strategii będzie zachwycony.

The Great Battle of Caesar to ostanía część trylogii. Bitwy, które rozegrał, dotyczą najgorętszego okresu w historii starożytnego Rzymu, czyli upadku ustroju republikańskiego i powstania Cesarstwa. Przypomnij tylko, że rywalizacja między nobilami i ekwitami o dochody z prowincji spowodowała powstanie stronnictw popularów i optymatów. Walki tych stronnictw osłabiły władzę senatu i doprowadziły do wojen domowych (88-86 p.n.e. Mariusz, Sulla) i triumwiratów. Nastąpiła dyktatura Cezara i wybuchła wojna Oktawiana z Antoniuszem. Właśnie bitwy Cezara (czyli Gajusza Juliusza Cezara) zrekonstruowano w grze. Standardowo dostępne są kampanie, w których Cezar próbuje wygrać wojnę domową i zostać zwycięskim wodzem - Imperatorem. Rozegrać m.in. jego decydującą bitwę pod Munda. W 45 p.n.e. wojska Cezara odniosły tam zwycięstwo nad synami Pompejusza Wielkiego, Gnejuszem i Sekstusem. Stoczycie też szereg innych potyczek, ot choćby pod Cheroneą, Bibracte, Sabis, Falsalus.

Przy okazji, przypomnij mi się kinowy hit ostatnich miesięcy "Gladiator" i tytuł, jakim legionści określali Maximusa - generała. Dowódcą legionów w armii rzymskiej w okresie cesarstwa był legat (z łacińskiego - "posel"), będący pomocnikiem prokonsula. Generał natomiast to stopień wojskowy wprowadzony dopiero w XVI w. we Francji. Kiedy legionści witają Maximusa owym "generale" - flaki mi się przewracają. Niech Jowisz wybaczy Amerykanom.

W grze pojawiają się nowe formacje wojskowe i uzbrojenie. Będzie to np. artyleria, czyli katapulty i balisty. Jeśli chodzi o oddziały, nowością jest np. kohorta, czyli rzymski oddział składający się głównie z piechoty, który stanowił dziesiątą część legionu (kohorta liczyła ok. 400 ludzi). Nowością są również fortyfikacje i możliwość oblężeń. The Great Battles of Caesar na pewno jest najbardziej rozwiniętą grą z cyklu i doskonałym jego podsumowaniem.

Każda z trzech strategii składających się na "Kolekcję XXI wieku" MarkSoftu zasługuje na uwagę. Dlastratega są to po prostu skarby. Nie bez znaczenia pozostaje również fakt, że za pomocą sieci lokalnej lub Internetu może zagrać nawet 12 zawodników. Cena pakietu jest przy tym wyjątkowo niska. Wystarczy, że odchudzisz świnkę o 29 złotych, a wymienione gry będą twoje. Zastanawiasz się jeszcze?



Producent: Interactive Magic
Dystrybutor: MarkSoft
tel. (022) 6639390
Internet: www.marksoft.com.pl
Wymagania: 486DX100, 16MB RAM, SVGA 1 MB, karta dźwiękowa, CD-ROM i2 Win-dows 95/98/2000

Myślisz że PLUS to tylko solucje?



Pora zmienić zdanie!

Kursu PHP cz. I

Witam po raz kolejny. Jeżeli czytacie ten tekst, to znaczy, że "góra" za-twierdziła pomysł kursu PHP. O uży-teczności tego języka pisałem ostat-nio, więc teraz przejdźmy do prak-tycznych ćwiczeń. Chciałbym jeszcze tylko zaznaczyć, że ze względu na istniejące już kursy programowania nie ma sensu ponowne tłumaczenie niektórych wyrażeń, jak interpreter, zmienna itp. Zakładam, że czytelnik zna podstawy języka angielskiego i/ lub potrafi korzystać ze słownika ;-).

Tompaw

Serwer

Zakładam, że jeżeli ktoś pracuje na Unik-sie, to jest w stanie zainstalować i skonfi-gurować sobie Apache'a (<http://www.apa-che.org>). Pokażę więc teraz, jak przygo-tować do pracy OmniHTTPD (<http://www.omnicron.ab.ca>). Po zainstalowa-niu wszystkie pliki znajdują się domyślnie w katalogu c:/httpd/ (osobiście nie radzę zmieniać tego katalogu na np. Program Files/httpd, bo łatwy do niego dostęp jest bardzo przydatny w późniejszej pracy). Po uruchomieniu program umieszcza się na pasku zadań w postaci ikonki błyskawicy. Domyślnie serwer skonfigurowany jest tak, że od razu jest gotowy do pracy. Jeżeli jednak chcielibyśmy dokonać jakichś zmian, to z menu Admin wybiera-my Properties, a później View Server Glo-bal Settings. Domyślnie przez interpreter PHP przetwarzane są jedynie pliki o roz-szerzeniu .php, jednakże nic nie stoi na przeszkodzie, aby analizował on także pliki o innych rozszerzeniach (.php3, .html) - wszystkich zmian tego typu mo-żemy dokonać w menu, do którego do-stęp opisałem powyżej.

W katalogu c:/httpd/HtDocs znajduje się przykładowa strona wykorzystująca wszystkie mechanizmy i standardy, które działają po stronie serwera w OmniHT-TPD. Z ciekawości warto podpatrzeć źró-dła stron nie tylko w PHP. Następnie usuńmy wszystko z tego katalogu, aby mieć miejsce do pracy. Domyślnie serwer ustawiony jest tak, że wszystkie pliki w drzewie <http://localhost/> są właśnie umieszczone w c:/httpd/HtDocs. Jeżeli więc będziemy chcieli uzyskać przez HTTP do-stęp do pliku c:/httpd/HtDocs/obrazy/scan1.jpg, to jego adresem będzie <http://localhost/obrazy/scan1.jpg>. Mam nadzieję, że jest to sprawa zrozumiała, ponie-waż od teraz będę korzystał z adresów plików tylko w formacie <http://...> (takie-go samego dla OmniHTTPD i Apache'a). UWAGA - jeżeli pracujesz pod Uniksem, to dodatkowo musisz się zatroszczyć o odpowiednie prawa dla katalogu; skon-taktuj się ze swoim administratorem, aby uzyskać dokładne informacje, ponieważ

konfiguracja serwera httpd może być róż-na na różnych serwerach. Sprawdźmy teraz, jaka wersja PHP zosta-ła zainstalowana wraz z serwerem. Two-rzymy plik info.php o następującej tre-sci:

```
<?
phpinfo();
?>
```

Po podaniu adresu <http://localhost/in-finfo.php> powinniśmy ujrzeć w przeglądar-ce podobną stronę wygenerowaną przez PHP. Przeanalizujmy uzyskane informacje. Na samej górze widzimy wersję PHP. Poniżej podstawowe informacje o serwerze i na-



Ekran phpinfo(); wraz z zaznaczonym numerem wersji aktu-alnie zainstalowanego PHP.

szym komputerze. Kolejne tabele to in-formacje o konfiguracji PHP, konfiguracji serwera, możliwości dostępu do baz da-nych oraz inne. Zatrzymajmy się na chwile przy tabelce Environment. Widać tu-taj, jak wiele informacji o naszym kom-puterze można z niego "wyciągnąć" za pomocą PHP. Teraz może wydaje się nam to niepotrzebne, ale jeżeli będziemy umieszczać naszą stronę na innym kom-puterze w sieci, to niektóre z tych danych mogą się okazać przydatne. Następna tabelka to PHP Variables. Są to zmienne, które możemy wykorzystywać w naszych stronach, a których wartość jest automa-tycznie modyfikowana przez PHP. Możemy za pomocą nich dowiedzieć się, z jakiego IP wywołano stronę, czy też uzy-skać informację o nazwie serwera bądź użytkownika.

Nasz pierwszy program

Jak już pewnie większość z was zauważy-ła, kod PHP od html-a oddzielają znaki <? oraz ?>. Nie jest to jedyna możli-wość, ale - jak do tej pory - korzystałem z niej cały czas i nie sprawiała żadnych problemów na różnych systemach i pod różnymi OS-ami. Język PHP jest oparty na C, co będziecie mogli zauważyć z łatwością, chociażby patrząc na strukturę czy zapis dokumentu w PHP.

Utwórzmy plik strona_1.php:

```
<html>
```

```
<head><title>Moja pierwsza strona w
PHP</title></head>
<body><h4>
Ten tekst jest w czystym html'u,<br>
<?
echo ("a ten jest wynikiem działania
PHP.");
?>
</body></html>
```

Po obejrzeniu źródła wygenerowanej strony (http://localhost/strona_1.php) potwierdzą się nasze przewidywania co do jego wyglądu:

```
<html>
<head><title>Moja pierwsza strona w
PHP</title></head>
<body><h4>
Ten tekst jest w czystym html'u,<br>
a ten jest wynikiem działania
PHP.</body></html>
```

Granice między tekstem wpisanym przez nas a tym wygenerowanym przez PHP są całkowicie niewidoczne. Ale to oznacza, że elementy html-a w plikach php są w ogóle zbędne. Strona może być zwracana przez PHP w całości. Aby ostatecznie zakończyć te-mat, stwórzmy plik stro-na_2.php:

```
<?
echo ("<html>
<head><title>Moja pierw-
sza strona w PHP</title></
head>
<body><h4>
```

Cafa ta strona jest wygenerowana przez PHP.

Mała uwaga: jeżeli chcemy, aby funkcja echo(); wyświetliła nam tekst z cudzysłowami, to należy je poprzedzić znakiem \ (czyli np. echo("\CD-Action");).

Zmienne

Typy zmiennych wykorzystywanych w PHP są podobne do typów w C (co wy-daje się oczywiste). Zasadniczą różnicą jest to, że w programie napisanym w C wszystkie zmienne musiały być zadekla-rowane wraz z okre-sleniem ich typu. W PHP zmiennych dekla-rować nie trzeba, a ich typ jest przypisywany automatycznie przy tworzeniu zmiennej. Jeżeli jesteś zainteresowany dokładną listą i opisem typów zmien-nych w PHP to zapra-szam na <http://pl.php.net>. Naprawdę polecam - nauczcie się korzystać z tej strony. Jest ona kompendium informacji o PHP i można na niej uzyskać

informacje na wszystkie dręczące was pytania. Nazwy zmiennych w PHP po-przedzone są znakiem dolara \$. Korzy-stanie z nich jest naprawdę łatwe - parę ćwiczeń i każdy zrozumie, o co chodzi. Tworzymy plik strona_3.php:

```
<html>
<head><title>Wykorzystanie zmiennych
w PHP</title></head>
<body><h4>
<?
$a=13;
$b=66;
$suma=$a+$b;
$roznica=$a-$b;
echo ("Wartość zmiennej $a: $a<br>");
echo ("Wartość zmiennej $b:
$b<br><br>");
echo ("Suma zmiennych $a + $b: $su-
ma<br>");
echo ("Różnica zmiennych $a - $b: $roz-
nica");
?>
</body></html>
```

Z powyższego przykładu wynikają dwie sprawy - po pierwsze, jeżeli chcemy wy-sświetlić na ekranie znak \$, to należy go "zacytować", podobnie jak cudzysłowy, czyli \\$; po drugie, aby wyświetlić na ekranie wartość zmiennej gdzieś w wy-sświetlanym tekście, wpisujemy po prostu jej nazwę - jest to znacznie prostsze od mieszania tekstu z wartościami zmien-nych w C.

Przypisywanie wartości zmiennej odby-wa się według wzoru:

```
$zmienna = wartosc;
```

Oczywiście wartości tekstowe zamykamy w cudzysłowie:

```
$tekst = "tralala";
```

Nie zapominajcie o rozróżnianiu symbo-lu przypisania = i porównania ==. Cza-sami można spędzić dużo czasu w poszu-kiwaniu błędów w naszym programie PHP, gdy pomyli się te dwa znaki ze sobą.

Obsługa tablic jest w PHP również bar-dzo prosta. Tablica tworzy się automa-tycznie przy przypisaniu wartości jakie-muś polu:

```
$tablica_1[0] = "13";
```

Nazwy pól mogą też być wyrazami - ułatwi to nam poruszanie się po tablicy:



Wynik naszej zabawy ze zmiennymi. Zarówno w źródle wygenero-wanej strony, jak i w oknie przeglądarki nie widać, gdzie PHP się zaczyna, a gdzie kończy.

```
$nr_kierunkowy["katowice"] = "004832";
$nr_kierunkowy["krakow"] = "004812";
Działania na zmiennych i porównania,
operatory logiczne
```

Myszę, że jest to tylko formalność ;).

```
$a+ = ; - zwiększa $a o 1
$a- = ; - zmniejsza $a o 1
$a=$b; - przypisuje $a wartość $b
$a+=1; - odpowiednik $a=$a+1
$a=55/(12-10) - no comments =]
```

A teraz porównania

```
$liczba1 == $liczba2 - prawda, gdy $licz-
ba1 jest równa $liczba2
$liczba1 != $liczba2 - prawda, gdy $liczba1
jest różna od $liczba2
$liczba1 > $liczba2 - prawda, gdy $liczba1
jest większa od $liczba2
$liczba1 < $liczba2 - prawda, gdy $liczba1
jest mniejsza od $liczba2
$liczba1 >= $liczba2 - prawda, gdy $liczba1
jest większa bądź równa $liczba2
$liczba1 <= $liczba2 - prawda, gdy $liczba1
jest mniejsza bądź równa $liczba2
```

Jeżeli chcemy połączyć kilka warunków, to stosujemy tzw. operatory logiczne. Ich działanie pokażę od razu na przykła-dach:

```
($liczba1 == $liczba2) || ($liczba1 == $licz-
ba3) - prawda, gdy $liczba1 jest równa
$liczba2 LUB $liczba1 jest równa $liczba3
($liczba1 == $liczba2) && ($licz-
ba2 == $liczba3) - prawda, gdy $liczba1
jest równa $liczba2 ORAZ $liczba2 jest
równa $liczba3
!($liczba1 == 4) - prawda, gdy $liczba1 != 4
```

Zauważmy, że jeżeli !zaprzeczamy nie-prawdę, to dostajemy warunek spełnio-ny (prawdę):

```
!(($liczba1 == 4) && ($liczba2 == 8)) -
prawda, gdy $liczba1 jest różne od 4 lub
$liczba2 jest różne od 8 - wtedy całość wy-
rażenia (($liczba1 == 4) && ($licz-
ba2 == 8)) jest nieprawdą, więc !(($licz-
ba1 == 4) && ($liczba2 == 8)) jest prawdą
```

Jeżeli się zgubiłeś, przeczytaj ten przy-kład 2 razy - to naprawdę jest logiczne ;).

A teraz coś jeszcze bardziej zakreconego. Ponieważ (\$a == \$b) jest wyrażeniem logicznym, samo też może być traktowa-ne jako całość o wartości "prawda"(1) lub "fałsz"(0). Więc nic nie stoi na prze-szkodzie, aby porównywać ze sobą wyra-żenia logiczne. Niech za przykład posłu-ży strona_4.php:

```
<html>
<body><h4>
<?
$liczba1=2;
$liczba2=3;
echo (($liczba1 == $liczba2) == ($licz-
ba1 == 5));
?>
</body></html>
```

Zanalizujmy linijkę echo ((\$liczba1 == \$liczba2) == (\$liczba1 == 5));

Ponieważ (\$liczba1 == \$liczba2) jest fał-szem, ma wartość logiczną 0. Podobnie jest z (\$liczba1 == 5) - to także fałsz (0). Obydwa składowe wyrażenia są fałszem (mają wartości logiczne 0). A zatem ca-łość jest porównaniem dwóch wyrażeń logicznych - ponieważ fałsz jest równy fałszowi (0 == 0), to całe to duże porów-

nanie jest prawdą. Nasze rozważania potwierdza uruchomienie strony http://localhost/strona_4.php. Na ekranie wyświetla się 1, czyli właśnie wartość logiczna odpowiadająca prawdzie.

OK, koniec tematu. Mam nadzieję, że wszyscy go rozumiecie, a jeżeli nie, to przeczytajcie wszystko jeszcze raz - na pewno stanie się jasne (lub chociaż jaśniejsze ;)). Do omówienia pozostały nam jeszcze tylko dwie sprawy i będziemy mogli rozpocząć pisanie naszych (a właściwie waszych ;)) wspa-niałych stron. Czytajcie więc dalej.

Funkcje

Jak zapewne wiecie, idea funkcji jest pogrupowanie pewnych czynności, aby nie trzeba ich było za każdym razem powtarzać. Funkcja może zwracać jakąś wartość nam przydatną lub nie. Podobnie - funkcja może otrzymywać od nas parametry lub nie. Ogólny schemat prezentuje się następująco:

```
function funkcja_1($parametr1, $parametr2) {
// 1. przejęcie potrzebnych zmiennych spoza funkcji
global $zmienna1;
global $zmienna2;
```

```
// 2. ustawienie zmiennych wewnątrz funkcji tak, aby były dostępne przy jej ko-
lejnym wywołaniu
static $zmienna10;
static $zmienna11;
```

```
// 3. operacje na zmiennych, wyświetlanie tekstu itp.
// ...
```

```
// 4. zwrócenie wartości, koniec funkcji
return ($zmienna1 + $zmienna2 + $zmienna10 + $zmienna11)/($parametr1 + $pa-
rametr2);
```

```
echo ("Tego już nie zobaczysz - funkcja została zakończona");
}
```

Trzeba coś tłumaczyć? Oczywiście nie zawsze będziemy tworzyć funkcje zwracające jakieś konkretne wartości, czasami będą to po prostu zlepek poleceń do wykonania. Można by zapytać, po co korzystać z poleceń global i static. Gdyby nie one, to zmienne nie byłyby przekazywane do i poza funkcję, np.:

```
$a=3;
```

```
function aa() {
echo ($a);
}
```

```
aa();
```

Ten przykład nie wyświetli wartości \$a, ponieważ zmienna \$a jest globalna, a nie została tak w funkcji zadeklarowana. Prawidłowo sformułowany kod powinien wyglądać następująco:

```
$a=3;
```

```
function aa() {
global $a;
echo ($a);
}
```

```
aa();
```

Stać służy do zapamiętywania wartości zmiennej po powrocie do funkcji. I tym razem posłużymy się przykładem:

```
function cc() {
static $c=5;
echo ($c);
$c+=5;
}
```

```
cc();
```

```
cc();
```

```
cc();
```

Przykład ten wyświetli na ekranie 51015 (5, 10, 15). Po pierwszym przebie-gu funkcji cc() wartość \$c będzie wynosiła 5, po drugim 10, a po trzecim 15. Gdyby nie static \$c=5, to na ekranie ujrzelibyśmy 555 (za każdym razem zmienna \$c uzyskiwałaby wartość 5 na początku funkcji).

Co w następnym odcinku?

Na dzisiaj to już koniec zmagania z PHP. Nie przejmujcie się, że na razie ćwiczymy samą teorię. Obiecuję, że następnym razem szybko przerobimy obsługę plików i napiszemy własny licznik na stronę, a jeżeli wystarczy miejsca, to i mały system rotacji banerów. Być może na CD umieszczę też źródło strony kanału #cdaction (<http://www.cdaction.prv.pl>), ale to się jeszcze zobaczy. Do następnego CDA ;).



WWW.GRY.WP.PL
WIRTUALNA POLSKA

- największa baza
RECENZJI

- najświeższe
ZAPOWIEDZI



- gorące NOWINKI
z Polski i świata

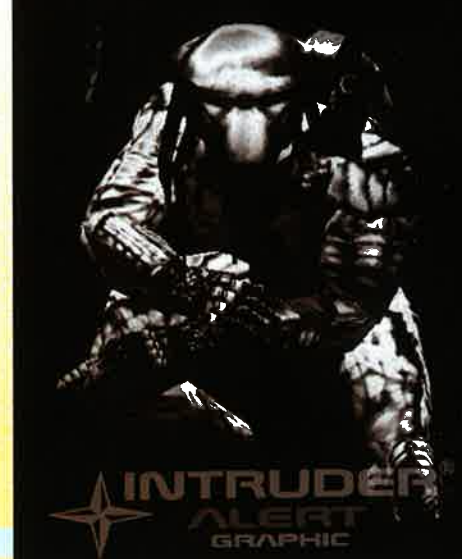
- profesjonalne
TESTY SPRZĘTU

- tony TIPS & TRICKS

- najobszerniejsze
SOLUCJE i PORADNIKI

- codzienny UPDATE

- najwięcej KONKURSÓW



Kurs HTML-a

Cześć! To już nasze trzecie spotkanie. Dzisiaj miało być o Javascriptcie, jednak postanowiłem opisać dokładniej temat taga <body>. Oprócz tego powiem trochę o tabelkach oraz uzupełnię waszą wiedzę na temat formatowania tekstu.

Jarek "Metzger" Ostrowski
e-mail darkwater@interia.pl

Na zakończenie krótki opis programu graficznego. Zauważyliście również, że czasem "<body>" piszę jako "<BODY>" lub też zamiast "" wypisuję "". Otóż, tak na serio, to nie jest ważne. Po prostu czasem napiszę się tak, a czasem inaczej. HTML jest językiem dość luźnym. A tak naprawdę, to pisać, jak wam się podoba. To się dotyczy akurat tylko HTML-a, z Javascriptem jest zupełnie na odwrót :). W listach często pytaacie, jak ustawić to. Tak jak i parę innych przydatnych rzeczy, wstawiamy je w znaczniku <body>. Żeby wszystko było przejrzyste i schludne, przykład numer jeden, czyli: wszystko naraz, a potem rozkład :).

```
<body bgcolor="xxx" background="xxx.yyy" text="xxx" link="xxx" alink="xxx" vlink="xxx" leftmargin="xxx" topmargin="xxx">
```

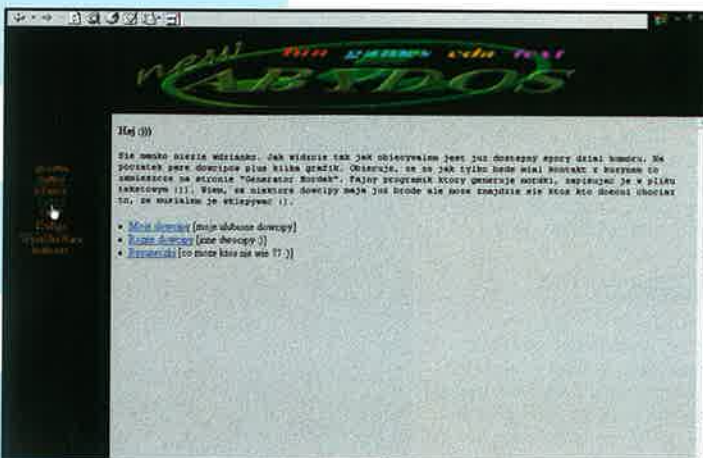
bgcolor="xxx" - ustawia kolor tła. Kolor może być, jak się za pewne domyślacie, po angielsku, jak również w heksach (tabelkę z kolorami mieliście w pierwszym numerze).

background="xxx.yyy" - czyli... obrazek jako tło. Radzę nie stosować nic powyżej 30 kb :).

text="xxx" - kolor, jaki będzie miał tekst na stronie. Wartość domyślna to czarna.

link="xxx" - kolor linków na stronie.

alink="xxx" - active link, czyli po naszymu aktywny link. Będzie nim odsyłacz,



Heh... moja pierwsza strona :)

k który ostatnio kliknęliśmy.

vlink="xxx" - visited link, inaczej rzecz ujmując: odsyłacz, który już kiedyś kliknęliśmy.

leftmargin="xxx" - nic innego jak lewy margines. Im większa wartość, tym margines większy.

topmargin="xxx" - to samo co wyżej, ale tym razem chodzi o górny.

No to już koniec pisania o tym "ciele" :). Ktoś mnie kiedyś spytał, co oznacza to "<p> </p>", które występuje w kodzie HTML generowanym przez edytory graficzne. Otóż jest to sztuczne opuszczenie tekstu o parę linijek w dół. Stosuje się, ponieważ samo <p> przesuwa tylko o dwie linijki w dół. Nawet zastosowanie <p><p>... nie pomaga. No, już chyba wszystko jasne, a teraz obiecane formatowanie tekstu. Na początek coś prostego. Wypunktowanie tekstu. Przydaje się do zrobienia, powiedzmy, celów naszej strony. Najprostszym na to sposobem jest użycie tagów:

```
<ul>
<li>1 bla bla
<li>2 bla bla
</ul>
```

Tak naprawdę wystarczy wpisać samo , jednak wtedy tracimy możliwość edycji wyglądu wypunktowania. A tych możliwości mamy kilka, przedstawię wam dwie z nich:

<ul type=square> - punkty są kwadratowe oraz <ul type=disc> - punkty są okrągłe, lecz puste w środku.

Teraz zajmiemy się czymś przydatnym. Mam na myśli zmianę czcionki na stronie. Jak na razie zmienialiśmy jedynie jej grubość czy też ją pochylaaliśmy, dziś zmienimy ją na inną. Pozostaje jeszcze wybór odpowiedniego fontu. Najtrudniejsze w tym wszystkim jest to, że jeżeli stronę zaplanujemy w jakiejś małej spotykance

czcionce, to wówczas odbiorca, który jej nie ma, zobaczy stronę o zupełnie innym wyglądzie. Rozwiązaniem jest zamieszczenie linku na stronie, pod którym będzie się znajdował używany font przygotowany do ściągnięcia. Na całe szczęście Windows ma tych czcionek niemałą liczbę, więc jakiś wybór istnieje. Aby zastosować inną czcionkę niż domyślna, wpisujemy:

```
<font face="nazwa_fontu"> </font>
```

Teraz trzeba tylko znać nazwę czcionki :). Oto niektóre z nich. Niezorientowanym podpowiem, że własne czcionki macie w katalogu Fonts. Jeżeli nie macie którejś z nich, to nie wpadajcie w panikę: Arial, Courier, MS Serif, System, Verdana. Oczywiście jest ich dużo więcej. I tutaj mam mały tips: jeżeli bardzo chcesz zastosować jakąś czcionkę, ale tylko po to, aby zrobić ładny tytuł, to... napisz tekst tytułowy w jakimś obrazku i wstaw go na stronę. Na zakończenie operacji formatowania tekstów jeszcze dwa mniej lub bardziej przydatne znaczniki:

```
<strike></strike> lub <s></s>
```

Najwyklesze w świecie przekreślenie tekstu. Jednak z tego, co słyszałem, bardziej zaleca się stosowanie znacznika , ale "róbta, co chceta". Jest jeszcze coś. Jeżeli chcecie oddzielić od siebie dwie rzeczy, to stosujemy wówczas linię poziomą, która przetnie nam ekran. Ale uważajcie, ponieważ ten kod jest STRASZNIIE trudny do zapamiętania.

```
<hr>
```

To tyle :). Obiecałem na początku, że wyjawię wam jeszcze małą tajemnicę na temat tabelki. Otóż na 100% zauważyliście, że pojedyncze komórki wyglądają brzydko, kiedy jest ich dużo na ekranie. Istnieje jedno rozwiązanie. Należy zastosować dwa proste parametry, dzięki którym strona będzie wyglądała niczym Fpp-Zone.

```
<table border="0" cellspacing="0" cellpadding="0" bordercolor="red"></table>
```

Tak to mniej więcej wygląda. Na pewno zauważyliście parę nowych parametrów. Przedstawię je w tradycyjnej formie czynników pierwszych:

cellspacing="x" - dzięki wartości x możemy ustalić wygląd obramowania pojedynczej komórki:

cellpadding="x" - jeżeli chcemy, aby odstęp między komórkami był mniejszy lub większy, używamy właśnie tego parametru.

No to jeszcze jedna mała wskazówka. Jeśli chcemy mieć z góry ustaloną wielkość tabelki, to spokojnie kopiujemy sobie poniższy kod:

```
<table width="xxx" height="xxx">
```

CZ.3

Jak się zapewne domyślacie, w miejsce x-ów wpisujecie wartości liczbowe lub procentowe. Jednak radzę pisać zwykłe liczby, ponieważ w przypadku używania procentów strona będzie zupełnie inaczej wyglądać w innej rozdzielczości niż ta, w której była ona tworzona. Pamiętajcie, że większość rzeczy, które działają na całej tabeli, nieźle sprawuje się w przypadku pojedynczej komórki.

A teraz z cyklu... programy graficzne!!! Dziś zajmijmy się prostym, a zarazem bardzo zaawansowanym technicznie programem graficznym. Jego nazwa to "Adobe Image Styler". Ktoś słabo znający się na HTML-u na pewno uzna go za świetny program graficzny. Jednak nie jest to jego główne zadanie. Nadaje się również do projektowania prostych i ładnie wyglądających stron WWW. Jak dla mnie, kod HTML, w którym program zapisuje, nie wygląda najlepiej. Dlatego przy pracy z programem najpierw generuję stronę główną z przyciskami, logo... a potem? Wybieram opcję eksport, kasuję wszystkie pliki .htm i ręcznie edytuję swój własny kod. Program obsługuje generowanie efektów Javascript, między innymi te do animacji obrazka "ludzik". Imager Stylera polecam wszystkim tym, którzy lubią bawić się w generowanie dużej liczby ładnie wyglądających stron. Ogromnym plusem dla programu jest to, że świetnie kompresuje obrazki. Przynajmniej w porównaniu z Paint Shopem :). Ogólnie rzecz biorąc, polecam ten program. No i na zakończenie liścik.

Hi, mam pewną uwagę odnośnie twojego kursu. Komenda DTD powinna wyglądać tak: <!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.0 Transitional//EN">. Chodzi o interpretowanie strony przez Netscape'a. Spróbuj wpisać to, co podałem w kursie i uruchomić pod Netscape'em. Cała strona się rozjedzie na długość. To tyle. Pozdrawiam. Michał Gładyszek

Cześć! No więc: dzięki za sprostowanie. Na swoją obronę powiem tyle, że, jak napisałem, kurs jest dla początkujących webmasterów, którzy pracują pod IE. Ale spoko, w okolicach 7 numeru powiem trochę o wypadkach, które mogą się zdarzyć na różnych przeglądarkach. A propos listów, to jeszcze małe sprostowanie. Często mnie pytaacie, jak co zrobić. Nie żeby mi to przeszkadzało, ale proszę nie którychś (ci, o których mowa, wiedzą), aby bardziej precyzowali pytania. Przykład? Proszę: "www.dd.ppr.r; zajrzyj i powiedz, co źle" :). Żegnajcie czytelnicy CDA... W następnym numerze zajmijmy się tym, co miało być chyba dzisiaj, czyli... Javascriptem! Oprócz tego pokażę wam... coś wam pokażę. Jednak nie będzie to związane bezpośrednio z HTML-em, a raczej z webmasterowaniem.

Mówiłem Ci Lucek, ja tu jeszcze wrócę...

"Ja tu jeszcze wrócę" KAZIK MELASSA

PolARX & Raziel (Blue East Software)

Czołem paskalowcy! Zgodnie z obietnicą powracamy pełni zapału i z garścią nowych pomysłów :). Wiedziecie, że to dzięki wam i waszym pomysłom jesteśmy tu. I za to wam BIG THX :). No ale może przejdźmy do konkretów, czyli do tego, co znajduje się poniżej. A myślimy, że zawartość u dołu powinna sprawić wam przyjemność, BIG oczywiście :). Otóż postaramy się wspólnie napisać grę. Tak, nie przesłyszeliście się, GRĘ. I w tym momencie może niektórzy się rozczarują - nie Quake4 :(. No ale mimo wszystko mamy nadzieję, że i tak będziecie zadowoleni. A gra, o której mowa, to piłkarzyki! No co, nie wiecie, o co chodzi? Nie wierzymy! Nigdy nie graliśmy na lekcjach w piłkarzyki? Rysuje się boisko na kartce w kratkę, dwie bramki i heja! (A te piłkarzyki! - dop. WY :)). Dla formalności jednak wyjaśnimy, na czym dokładnie owa gra ma polegać. Boisko ma rozmiar 10 x 8 krutek. Po przeciwnych stronach na przeciwko siebie znajdują się bramki (rozmiar dwóch krutek, wysunięte jedną kratkę za linię boiska. Grę rozpoczynamy od środka. Celem jest wbić piłkę do bramki przeciwnika). Poruszamy się po liniach i po przekątnych, oznacza to, że z każdego miejsca boiska możemy iść w 8 różnych stron. Dobra, to już wiecie, co będziemy dziś robić. Zabieramy się więc do pracy.

Nie wiemy, czy pamiętacie, bo było to ponad rok temu, obiecaliśmy wam grę wykorzystującą tablice. Obietnicy dotrzymujemy. Gra, którą za chwilę napiszemy, będzie wykorzystywała. Szkoła gadania, rozpoczniemy pisanie programu.

Na początku stworzymy procedurę, która umożliwi nam "poruszanie się zawodnikiem". A konkretnie przypisze klawiszom klawiaturowym ruchy (tej po prawej stronie, ze strzałkami i cyferkami:)) ruch w ustaloną stronę, tak abyśmy otrzymali następujący efekt:

klawisz 7 - ruch w lewy górny róg (oznaczymy cyfrą 1)
klawisz 8 - ruch w górę (oznaczymy cyfrą 2)
klawisz 9 - ruch w prawy górny róg (oznaczymy cyfrą 3)
klawisz 4 - ruch w lewo (oznaczymy cyfrą 8)
klawisz 6 - ruch w prawo (oznaczymy cyfrą 4)
klawisz 1 - ruch w lewy dolny róg (oznaczymy cyfrą 7)
klawisz 2 - ruch w dół (oznaczymy cyfrą 6)
klawisz 3 - ruch w prawy dolny róg (oznaczymy cyfrą 5)

Aby tego dokonać, posłużymy się znaną chyba wszystkim funkcją readkey. A w jaki dokładnie sposób? Po prostu spojrzcie poniżej.

```
program pilkarzyki01;
uses crt,graph;
var sterownik,tryb:integer;
znak:char;
x,y:byte;
```

```
procedure inicjacja;
begin
detectgraph(sterownik,tryb);
initgraph(sterownik,tryb,'c:\...lbg1');
end;
```

```
procedure klawisze;
begin
x:=16;
y:=12;
```

```
moveto(320,240);
repeat
znak:=readkey;
if znak=#0 then
begin
znak:=readkey;
if znak=#71 then
begin
x:=x-1;
y:=y-1;
end;
if znak=#72 then
begin
y:=y-1;
end;
if znak=#73 then
begin
x:=x+1;
y:=y-1;
end;
if znak=#75 then
begin
x:=x-1;
end;
if znak=#77 then
begin
x:=x+1;
end;
if znak=#79 then
begin
x:=x-1;
y:=y+1;
end;
if znak=#80 then
begin
y:=y+1;
end;
if znak=#81 then
begin
x:=x+1;
y:=y+1;
end;
until znak=#27;
```

```
begin
inicjacja;
klawisze;
closegraph;
end.
```

Objaśnienie:

- procedura inicjacji - chyba nie trzeba jej tłumaczyć, gdyż była ona wątkowana przez trzy miesiące podczas omawiania modułu graph.
- procedura klawisze - ona będzie niejako głównym trzonem całego programu. W niej będzie sprawdzana wartość naciśniętego klawisza, czego skutkiem będzie przydzielenie mu funkcji. Jak na razie operujemy na zmiennej x,y, które są współzrędnymi końca rysowanej linii (lineto(x*20,y*20)). Jej początkiem jest koniec poprzedniej linii, czyli współzrędną aktualnego położenia wskaźnika.

Dobra, to wystarczy tych wyjaśnień, napiszmy kolejny fragment naszej gry. Pewnie zapytacie, co teraz? Teraz ograniczymy pole manewrów graczy do obszaru boiska. I tu już niezbędne okażą się tablice. Zabieramy się więc do dzieła.

```
program pilkarzyki02;
uses crt,graph;
type tablica=array[1..9,1..13,1..8] of byte;
```

```
var sterownik,tryb:integer;
znak:char;
wx,wy,wz,x,y,i,j:byte;
```

```
a:tablica;
procedure inicjacja;
{jak wyżej}
procedure ograniczenie;
begin
for i:=1 to 9 do
for j:=1 to 4 do if (i<4) or (i>6) then
a[i,2,j]:=1;
for i:=1 to 9 do a[i,2,8]:=1;
for i:=1 to 9 do
for j:=4 to 8 do if (i<4) or (i>6) then
a[i,12,j]:=1;
for i:=1 to 13 do a[1,i,8]:=1;
for i:=1 to 13 do a[9,i,4]:=1;
a[4,2,8]:=1;
a[4,2,1]:=1;
a[4,2,2]:=1;
a[6,2,2]:=1;
a[6,2,3]:=1;
a[6,2,4]:=1;
a[4,12,6]:=1;
a[4,12,7]:=1;
a[4,12,8]:=1;
a[5,2,8]:=0;
a[6,2,8]:=0;
a[6,12,4]:=1;
a[6,12,5]:=1;
a[6,12,6]:=1;
end;
```

```
procedure klawisze;
begin
wx:=5;
wy:=7;
x:=16;
y:=12;
moveto(320,240);
repeat
znak:=readkey;
if znak=#0 then
begin
znak:=readkey;
if (znak=#71) and (wx>1) and (wy>1) and (a[wx,wy,1]<>1) then
begin
a[wx,wy,1]:=1;
x:=x-1;
y:=y-1;
wx:=wx-1;
wy:=wy-1;
a[wx,wy,5]:=1;
end;
if (znak=#72) and (wx>1) and (wx<9) and (wy>1) and (a[wx,wy,2]<>1) then
begin
a[wx,wy,2]:=1;
y:=y-1;
wy:=wy-1;
a[wx,wy,6]:=1;
end;
if (znak=#73) and (wx<9) and (wy>1) and (a[wx,wy,3]<>1) then
begin
a[wx,wy,3]:=1;
x:=x+1;
y:=y+1;
wx:=wx+1;
wy:=wy+1;
a[wx,wy,7]:=1;
end;
```

```
if (znak=#75) and (wx>1) and (a[wx,wy,8]<>1) then
begin
a[wx,wy,8]:=1;
x:=x-1;
wx:=wx-1;
a[wx,wy,4]:=1;
end;
if (znak=#77) and (wx<9) and (a[wx,wy,4]<>1) then
begin
a[wx,wy,4]:=1;
x:=x+1;
wx:=wx+1;
```

```
a[wx,wy,8]:=1;
end;
if (znak=#79) and (wx>1) and (wy<13) and (a[wx,wy,7]<>1) then
begin
a[wx,wy,7]:=1;
x:=x-1;
y:=y-1;
wx:=wx-1;
wy:=wy-1;
a[wx,wy,3]:=1;
end;
if (znak=#80) and (wx>1) and (wx<9) and (wy<13) and (a[wx,wy,6]<>1) then
begin
a[wx,wy,6]:=1;
y:=y+1;
wy:=wy+1;
a[wx,wy,2]:=1;
end;
if (znak=#81) and (wx<9) and (wy<13) and (a[wx,wy,5]<>1) then
begin
a[wx,wy,5]:=1;
x:=x+1;
y:=y+1;
wx:=wx+1;
wy:=wy+1;
a[wx,wy,1]:=1;
end;
until znak=#27;
end;
```

```
begin
inicjacja;
ograniczenie;
klawisze;
closegraph;
end.
```

Objaśnienie:

- procedura ograniczenie - to właśnie tutaj ograniczamy ruch naszych zawodników. Wykorzystujemy do tego celu tablicę "trójwymiarową" (z trzema zmiennymi), czyli a[x,y,z], gdzie x to współzrędną x na boisku, y współzrędną y na boisku, a z to jedna z ośmiu możliwości ruchu. Wszystkie elementy tablicy są na początku programu wyzerowane. Aby lepiej zrozumieć mechanizm działania programu, posłużymy się przykładem. Rozpoczyna się gra. Zawodnik startuje ze środka boiska, czyli punktu o współzrędnym (5,7) [UWAGA! Współzrędną boiska to nie to samo co współzrędną pikseli]. Następnie ruszamy się w prawy górny róg, czyli do punktu (4,6). W tym momencie pod element tablicy a[5,7,1] zostanie podstawiona wartość jeden blokującą ponowne przejście. Jednak jednocześnie blokujemy drogę powrotną, czyli pod a[4,6,5] również podstawiamy wartość jeden. Podsumowując - jedynka blokuje ruch, zero przepuszcza.

- procedura klawisze - do procedury zostały dodane dwie nowe zmienne wx, wy. Odpowiedzialne są one za wypełnianie "wykzystanych" elementów tablicy jedynkami.

W kolejnym fragmencie programu zajmijmy się stworzeniem boiska oraz przypisaniem naszym zawodnikom kolorów.

```
program pilkarzyki03;
uses crt,graph;
type tablica=array[1..9,1..13,1..8] of byte;
var sterownik,tryb:integer;
znak:char;
wx,wy,x,y,i,j,k,wk,ws:byte;
a:tablica;
```

```
procedure inicjacja;
{jak wyżej}
```


procedure ograniczenie;
{jak wyżej}

procedure boisko;

```
begin
  moveto(239,341);
  lineto(239,139);
  lineto(299,139);
  lineto(299,119);
  lineto(341,119);
  lineto(341,139);
  lineto(401,139);
  lineto(401,341);
  lineto(341,341);
  lineto(341,361);
  lineto(299,361);
  lineto(299,341);
  setfillstyle(1,2);
  floodfill(320,240,15);
end;
```

procedure klawisze;

```
begin
  k:=1;
  wx:=5;
  wy:=7;
  x:=16;
  y:=12;
  moveto(320,240);
  repeat
    wk:=0;
    wsk:=0;
    znak:=readkey;
    if znak=#0 then
      begin
        znak:=readkey;
        if (znak=#71) and (wx>1) and (wy>1)
          and (a[wx,wy,1]<>1) then
          begin
            a[wx,wy,1]:=1;
            x:=x-1;
            y:=y-1;
            wx:=wx-1;
            wy:=wy-1;
            a[wx,wy,5]:=1;
            wk:=5;
          end;
        if (znak=#72) and (wx>1) and (wx<9)
          and (wy>1) and (a[wx,wy,2]<>1) then
          begin
            a[wx,wy,2]:=1;
            y:=y-1;
            wy:=wy-1;
            a[wx,wy,6]:=1;
            wk:=6;
          end;
        if (znak=#73) and (wx<9) and (wy>1)
          and (a[wx,wy,3]<>1) then
          begin
            a[wx,wy,3]:=1;
            x:=x+1;
            y:=y-1;
            wx:=wx+1;
            wy:=wy-1;
            a[wx,wy,7]:=1;
            wk:=7;
          end;
        if (znak=#75) and (wx>1) and
          (a[wx,wy,8]<>1) then
          begin
            a[wx,wy,8]:=1;
            x:=x-1;
            wx:=wx-1;
            a[wx,wy,4]:=1;
            wk:=4;
          end;
        if (znak=#77) and (wx<9) and
          (a[wx,wy,4]<>1) then
          begin
            a[wx,wy,4]:=1;
            x:=x+1;
            wx:=wx+1;
            a[wx,wy,8]:=1;
            wk:=8;
          end;
        if (znak=#79) and (wx>1) and (wy<13)
          and (a[wx,wy,7]<>1) then
          begin
            a[wx,wy,7]:=1;
            x:=x-1;
          end;
      end;
    end;
  end;
```

```
y:=y+1;
wx:=wx-1;
wy:=wy+1;
a[wx,wy,3]:=1;
wk:=3;
end;
if (znak=#80) and (wx>1) and (wx<9)
and (wy<13) and (a[wx,wy,6]<>1) then
begin
  a[wx,wy,6]:=1;
  y:=y+1;
  wy:=wy+1;
  a[wx,wy,2]:=1;
  wk:=2;
end;
if (znak=#81) and (wx<9) and (wy<13)
and (a[wx,wy,5]<>1) then
begin
  a[wx,wy,5]:=1;
  x:=x+1;
  y:=y+1;
  wx:=wx+1;
  wy:=wy+1;
  a[wx,wy,1]:=1;
  wk:=1;
end;
end;
setcolor(k);
lineto(x*20,y*20);
for i:=1 to 8 do if (i<>wk) and
(a[wx,wy,i]=1) then wsk:=1;
if wsk<>1 then if k=1 then k:=4 else
k:=1;
until znak=#27;
end;
```

begin
inicjacja;
ograniczenie;
boisko;
klawisze;
closegraph;
end;

Objaśnienie:

- procedura boisko - rysuje na środku ekranu ładnutek, zielonutkie boisko). Wykorzystaliśmy tu znane wam procedury lineto (rysującą linię z miejsca, w którym znajduje się wskaźnik, do miejsca przez nas podanego) oraz floodfill (wypełniającą zamknięty obszar ustawionym kolorem i stylem).
- procedura klawisze - w niej znowu zostały dodane nowe zmienne. Tym razem są to wk, wsk. Służą one do określenia koloru kreski, czyli inaczej koloru "zawodnika". Analizując tę część programu, należy zwrócić uwagę na to, że jeśli "zawodnik" wjedzie w miejsce, w którym została zablokowana jedna lub więcej możliwości ruchu, odbije się. A oznacza to, że kolejny ruch będzie należał do tego samego playera.

Kolejny fragment będzie zarazem ostatnim. A w nim ustalimy warunki zakończenia gry i stworzymy wskaźniki sygnalizujące, do kogo należy następny ruch. Więc do dzieła.

```
program pilkarzyki04;
uses crt,graph;
type tablica=array[1..9,1..13,1..8] of byte;
var sterownik,tryb:integer;
znak:char;
wx,wy,x,y,i,j,k,wk,wsk:byte;
a:tablica;
```

procedure inicjacja;
{jak wyżej}

procedure czyszc;
begin
for i:=1 to 9 do
for j:=1 to 13 do
for k:=1 to 8 do
a[i,j,k]:=0;
end;

procedure ograniczenie;
{jak wyżej}

procedure boisko;

{jak wyżej}

procedure klawisze;

```
begin
  k:=1;
  wx:=5;
  wy:=7;
  x:=16;
  y:=12;
  moveto(320,240);
  repeat
    setfillstyle(1,0);
    bar(391,119,401,129);
    bar(391,351,401,361);
    setfillstyle(1,k);
    if k=1 then bar(391,119,401,129);
    if k=4 then bar(391,351,401,361);
    wk:=0;
    wsk:=0;
    znak:=readkey;
    if znak=#0 then
      begin
        znak:=readkey;
        if (znak=#71) and (wx>1) and (wy>1)
          and (a[wx,wy,1]<>1) then
          begin
            a[wx,wy,1]:=1;
            x:=x-1;
            y:=y-1;
            wx:=wx-1;
            wy:=wy-1;
            a[wx,wy,5]:=1;
            wk:=5;
          end;
        if (znak=#72) and (wx>1) and (wx<9)
          and (wy>1) and (a[wx,wy,2]<>1) then
          begin
            a[wx,wy,2]:=1;
            y:=y-1;
            wy:=wy-1;
            a[wx,wy,6]:=1;
            wk:=6;
          end;
        if (znak=#73) and (wx<9) and (wy>1)
          and (a[wx,wy,3]<>1) then
          begin
            a[wx,wy,3]:=1;
            x:=x+1;
            y:=y-1;
            wx:=wx+1;
            wy:=wy-1;
            a[wx,wy,7]:=1;
            wk:=7;
          end;
        if (znak=#75) and (wx>1) and
          (a[wx,wy,8]<>1) then
          begin
            a[wx,wy,8]:=1;
            x:=x-1;
            wx:=wx-1;
            a[wx,wy,4]:=1;
            wk:=4;
          end;
        if (znak=#77) and (wx<9) and
          (a[wx,wy,4]<>1) then
          begin
            a[wx,wy,4]:=1;
            x:=x+1;
            wx:=wx+1;
            a[wx,wy,8]:=1;
            wk:=8;
          end;
        if (znak=#79) and (wx>1) and (wy<13)
          and (a[wx,wy,7]<>1) then
          begin
            a[wx,wy,7]:=1;
            x:=x-1;
            y:=y+1;
            wx:=wx-1;
            wy:=wy+1;
            a[wx,wy,3]:=1;
            wk:=3;
          end;
        if (znak=#80) and (wx>1) and (wx<9)
          and (wy<13) and (a[wx,wy,6]<>1) then
          begin
            a[wx,wy,6]:=1;
            y:=y+1;
            wy:=wy+1;
            a[wx,wy,2]:=1;
            wk:=2;
          end;
        if (znak=#81) and (wx<9) and (wy<13)
          and (a[wx,wy,5]<>1) then
          begin
            a[wx,wy,5]:=1;
            x:=x+1;
            y:=y+1;
            wx:=wx+1;
            wy:=wy+1;
            a[wx,wy,1]:=1;
            wk:=1;
          end;
      end;
    end;
  end;
```

if (znak=#75) and (wx>1) and (a[wx,wy,8]<>1) then
begin
a[wx,wy,8]:=1;
x:=x-1;
wx:=wx-1;
a[wx,wy,4]:=1;
wk:=4;
end;

if (znak=#77) and (wx<9) and (a[wx,wy,4]<>1) then
begin
a[wx,wy,4]:=1;
x:=x+1;
wx:=wx+1;
a[wx,wy,8]:=1;
wk:=8;
end;

if (znak=#79) and (wx>1) and (wy<13) and (a[wx,wy,7]<>1) then
begin
a[wx,wy,7]:=1;
x:=x-1;
y:=y+1;
wx:=wx-1;
wy:=wy+1;
a[wx,wy,3]:=1;
wk:=3;
end;

if (znak=#80) and (wx>1) and (wx<9) and (wy<13) and (a[wx,wy,6]<>1) then
begin
a[wx,wy,6]:=1;
y:=y+1;
wy:=wy+1;
a[wx,wy,2]:=1;
wk:=2;
end;

```
end;
if (znak=#81) and (wx<9) and (wy<13)
and (a[wx,wy,5]<>1) then
begin
  a[wx,wy,5]:=1;
  x:=x+1;
  y:=y+1;
  wx:=wx+1;
  wy:=wy+1;
  a[wx,wy,1]:=1;
  wk:=1;
end;
end;
setcolor(k);
lineto(x*20,y*20);
for i:=1 to 8 do if (i<>wk) and
(a[wx,wy,i]=1) then wsk:=1;
if wsk<>1 then if k=1 then k:=4 else
k:=1;
if (wy=1) or (wy=13) then
begin
  czyszc;
  ograniczenie;
  boisko;
  klawisze;
  closegraph;
end;
```

begin
inicjacja;
czyszc;
ograniczenie;
boisko;
klawisze;
closegraph;
end;

Objaśnienie:

- procedura czyszc - jest bardzo przydatna, a nawet niezbędna, szczególnie gdy gramy kolejną rozgrywkę z rzędu. Jej uruchomienie powoduje wyzerowanie wszystkich elementów tablicy.
- procedura klawisze - jak już wspominaliśmy, jest to trzon całej gry. Tak więc i tym razem uległ on modernizacji. Dodano w niej kilka warunków umożliwiających orientację, czy jest następny ruch.

UWAGA! Do gry służą klawisze z klawiatury numerycznej, ale musi być wyłączony NUMLOCK.

W tym miejscu kończymy tworzenie naszej gry. Reszta zależy od was i waszej wyobraźni. Sugerujemy jednak, byście dodali w niej nazwy drużyn oraz tabele z wynikami. Potraktujcie więc to jako ZADANIE DOMOWE. Na najlepsze "dokończenia" piłkarzyków czekamy do końca kwietnia. Najlepsze wrzucimy do katalogu EXTRA.

KONKURS PASCAL GRAPH

Przypominamy wszystkim o trwającym konkursie na najfajniejszy program/grę stworzony z użyciem modułu GRAPH. Na wasze prace czekamy do końca maja 2001, a to oznacza, że termin nadsyłania prac został przedłużony o miesiąc. Tak więc zabierajcie się do roboty. Atrakcyjne nagrody czekają!

Na zakończenie miła informacja dla wszystkich internautów. Pod adresem www.cza-towisko.pl stworzono nowy czat. Wykonanie zarówno pod względem graficznym, jak i technicznym jest naprawdę czaderskie. Zresztą wejdźcie, a przekonacie się sami, że mówimy prawdę. Jak zawsze, ma się rozumieć.

I to by było na tyle. Spotykamy się najprawdopodobniej za miesiąc. W każdym razie w następnym wydaniu kursu zajmiemy się różnego rodzaju algorytmami, bo jak się zorientowaliście, macie z nimi nieco problemów. Na razie(!) i na polark-sie(!) :).

NOWOŚCI Z GENEWY • TUNING • TESTY • SPORT • CAR-AUDIO • 92 STRONY

nr 4 (42) kwiecień 2001
cena: 5,90 (w tym VAT 7%)

auto

dzisiaj i jutro

Tuning: Porsche 911

Tuning: Honda CRX

PORÓWNANIE:
Mercedes C 200
Volvo S60

• Lista firm tuningowych • 4x4 • Testy długodystansowe: Nissan Almera, VW P...

To jedyny
w Polsce
katalog
testów
i porównań
aut terenowych

W SPRZEDAŻY
OD 2 KWIEŚNIA !!!

W SPRZEDAŻY
OD 22 MARCA !!!

To najchętniej
kupowany
miesięcznik
motoryzacyjny
w Polsce
w 2000 r.

TESTY I PORÓWNIANIA
auto TERENOWE
cena: 16 zł (w tym VAT 7%)

PORÓWNANIE:
Isuzu Trooper 3.0 DTurbo
Nissan Patrol GR 3.0 Di
Mitsubishi Pajero 3.2 Di-D

PORÓWNANIE:
Jeep Grand Cherokee
Mercedes GLE 420

Jedyny w Polsce katalog
Testy, porównania, prezentacje
Przedstawienie, akcesoria

W testach między innymi:

• NOWOŚCI • PRZYGODA • TUNING • CENY SAMOCHODÓW 4x4 • PORADNIK KUPUJĄCEGO •

KALEJDOSKOP WWW

A więc tradycyjny tekst: jeśli znasz jakieś ciekawe strony WWW lub sam jesteś autorem takowej, wyślij mi jej namiary + krótki opis na mejla: blood@go2.pl KONIECZNIE z tematem "Kalejdoskop WWW". (Nie wypełnienie któregoś z warunków odrzuca dyskwalifikuje daną stronę czy raczej zamieszczenie linka do niej.) Niestety, tym razem nie dało się "upchać" namiarów od was i wszystkie, których nie umieściliśmy tym razem, wrzucimy w następnym odcinku kalejdoskopu...
--=(blo & FoTeL)=--

POLSKA STRONA GŁODU

http://www.pajacyk.pl

"Pajacyk to nazwa akcji dożywiania dzieci w szkołach, którą prowadzi Polska Akcja Humanitarna", możemy przeczytać na stronie informa-



cyjnej Polskiej Strony Głodu. Dzięki temu, że klikniemy na pajacyka znajdującego się na głównej stronie, zostanie otwarta nowa strona, a sponsorzy za nasze kliknięcie wpłacą następne 5 groszy na konto akcji. Można kliknąć tylko raz dziennie, więc zachęcam wszystkich do ustawienia tej strony jako domowej. Jedno kliknięcie nic nie kosztuje, a im więcej was będzie, to wszyscy pomożemy większej liczbie dzieci! (blo)

BIG BROTHER

Któż z was nie zna programu Big Brother, którego polską wersję produkuje TVN? Telewizyjny podzielił się na dwa obozy: tych, co lubią ów show i tych, co omijają go szerokim łukiem (a i tak wiedzą, kto z

Funkcjonalny botnet...

Wiele jest kanałów na IRC'u, których przejęcie (takeover) to nie lada wyzwanie ze względu na stojące tam boty. Obecnie jeden "robot" w zupełności już nie wystarczy, aby utrzymać przy władzy popularny kanał (np. #cdaction :)). Dlatego też konieczne staje się postawienie większej liczby botów i połączenie ich w tzw. botnet...

Raziel (Blue East Software)

Ale czym właściwie jest owy botnet? Najprościej mówiąc, jest to grupa botów połączonych ze sobą w sieć, natomiast sam skrót oznacza 'robots network', czyli 'sieć robotów'. Jeśli zastanawiacie się nad stworzeniem własnego botnetu, warto zaopatrzyć się najpierw w kilka kont shellowych (skąd? Więcej informacji na ten temat na końcu artykułu), ewentualnie kilka (naście) botów od zaufanych kolegów. Jednak same boty nie wystarczą. Jak dobrze wiecie z poprzednich artykułów, bota wprowadza się na nowy kanał komendą: +chan #nazwa_kanału. Wyobraźcie więc sobie teraz, że mamy 20 botów do wciśnięcia na jakiś kanał. Operacja taka zajęła by nam wiele czasu, gdyż musielibyśmy logować się po kolei na każdego bota i wydawać komendę: +chan... Niem, więc sami widzicie, że to zupełnie bez sensu. Sprawa byłaby beznadziejna, gdyby nie pomoc pewnych skryptów TCL, które robią tę całą czarną robotę za nas. Jednym z lepszych tego typu "pomocników" jest NetTools. Znajdziecie go w Internecie np. na stronie <http://ving.edunet.pl/eggdrops/scripts/nettools.tcl>. Gdy już go zdobędziecie, przegraj plik nettools.tcl do katalogu EGGDROP =>SCRIPTS na swoim koncie, gdzie stoi bot. Następnie do pliku konfiguracyjnego bota dopisz poniższą linijkę:

source scripts/nettools.tcl

Jeśli chcemy, aby nasze boty miały wspólną userlistę (słowniczek tradycyjnie na końcu artykułu), musimy dopisać jeszcze dwie linijki do konfiga:

loadmodule transfer
loadmodule share

Możliwe, że znajdziecie w pliku swojego bota powyższe linijki ze znakiem #. W tym wypadku wystarczy usunąć ów znak przed poleceniem... i gotowe :). Teraz poszukaj jeszcze linijki wyglądającej mniej więcej tak: LISTEN 3333 ALL - oznacza ona port bota (zobacz do SŁOWNICZKA). Pamiętaj, każdy bot z twojego botnetu musi mieć wpisana tu inną wartość! Najlepiej też jest wpisywać liczby różniące się o sto od poprzedniej (czyli np. pięć botów kolejno na portach: 5100, 5200, 5300, 5400 i 5500). Ostatnią ważną rzeczą, na którą musimy zwrócić uwagę, jest linijka z poleceniem SET XFER-TIMEOUT, której wartość musimy zwiększyć najlepiej do 200 (SET XFER-TIMEOUT 200). Inaczej nasze boty mogą napotkać problemy przy wymianie userlisty. Zakładając, że pozostałe parametry bota jak np. nick, nazwa userlisty, serwery itd. masz już skonfigurowane, przechodzimy do następnego kroku. A jest nim... po prostu uruchomienie naszej maszyny. Dokonujemy tego, wchodząc na konto shellowe, z którego stawiamy bota i wpisując po kolei:

cd eggdrops
./eggdrops -m nazwa_pliku_bota

Teraz szybkoitko logujemy się na IRC-a np. z mIRC-a, i czekamy, aż pojawi się nasz upragniony bot. No i później wiadomo:

/msg nick_bota hello
/msg nick_bota pass hasło

Następnie łączymy się z botem na CHAT poprzez komendę:

/ctcp nick_bota chat

Po chwili pojawi się okienko, w którym należy wcisnąć przycisk "chat". Następnie bot zapyta nas o IDENT (prawdopodobnie wygląda on tak jak nick, którego używałeś przy wydawaniu polecenia HELLO) i o hasło. Jeśli niczego nie pomyliłeś, zostaniesz włączony na tzw. partyline. Bravo! Połowa roboty już za tobą!

No dobra, ale jeden bot to jeszcze nie botnet. Wyżej podanym sposobem wprowadz na IRC'a pozostałe roboty (najlepiej z kilku różnych kont shellowych). Pamiętaj, aby nie stawiać więcej niż 2-3 boty z JEDNEGO konta, gdyż mogą wtedy wystąpić lagi oraz nieprzyjemne uwagi ze strony administratora :). Gdy już zrekrutujesz swój "kanałowy oddział" i zalogujesz się na partyline na każdym z botów, wybierz z pośród nich jeden, który będzie HUB'em, czyli swego rodzaju szefem :). Podczas dalszych działań będziesz potrzebował adresów i portów, na których stoją linkowane boty (patrz: SŁOWNICZEK). Zakładając, że na HUB'a wybrałeś bota o nicku Alien i chcesz go zlinkować z drugim botem o nicku Marine, wpisz po kolei:

U Aliena:
.+bot Marine adres_marine:port_marine
.botattr Marine +gs
.chattr Marine +afo

U Marine:
.+bot Alien adres_aliena:port_aliena
.botattr Alien +ghp
.chattr Alien +afo

UWAGA! Pamiętaj, aby pod słowami: adres_xxx i port_xxx wpisać odpowiednio dane! Nie wiesz, co tam wpisać? Marsz do SŁOWNICZKA :).

Jeśli okazałoby się, że w międzyczasie boty same się zlinkowały (i tak czasami bywa :)) i nie możesz nadać im nowych flag, wpisz u Marine:

.unlink Alien

Strony, które warto odwiedzić

ving.edunet.pl
www.infomark.com.pl
www.netwatch.com.pl
www.ko.pl
www.xox.pl
void.radom.net
www.glogow.pl
www.starnet.pl

UWAGA! Stawianie botów na polskich serwerach sieci IRCNet (m.in. warszawa.irc.pl) bez zgody IRC OP'a jest ZABRONIONE! Grozi za to K-LINE kanał! Rzadko jednak się zdarza, aby K-LINE nakładano na botki, które spokojnie stoją sobie, gdzie powinny (i nie robią TAKEOVERÓW), no, ale pamiętaj TO ZABRONIONE :).

I teraz powtórz to, czego nie mogłeś zrobić wcześniej. Po chwili boty powinny zlinkować się już same (jeśli nie, wpisz u Marine: .link Alien). Masz już mały botnet!

Teraz możesz zlinkować resztę botów. Po prostu dopisuj po kolei do HUB'a każdy inny robot (według przedstawionego obok schematu). Gdy już się z tym uporasz, wejdź na chat do HUB'a i wpisz: .bottree (pamiętaj o kropce przez komendą!). W rezultacie powinien otrzymać mniej więcej taki schemat:

HUB

```
|-+ Bot 1
|-+ Bot 2
|-+ Bot 3
|-+ Bot 4
```

Teraz wpisz .match * (możesz też wpisać .match * X, gdzie X to liczba userów, którzy mają zostać wyświetleni). W ten sposób zostanie wyświetlona userlista botnetu. Pamiętaj, od tej pory zmian w userliście dokonuj TYLKO za pomocą HUB'a! Całość bowiem działa na tej zasadzie, że gdy HUB zauważy jakąś zmianę w swojej liście userów, automatycznie wysyła odświeżoną listę do wszystkich zlinkowanych botów z flagą +s.

No a teraz przyszła pora, aby przedstawić wam zestaw podstawowych komend dla botnetu. Nie zapomnijcie, że polecenia te wydajemy do HUB'a (na partyline):

.netjoin #test - wszystkie połączone ze sobą boty wchodzą na kanał #test
.netpart #test - analogicznie do powyższego, czyli boty opuszczają kanał #test
.netset #test +bitch - ustawia tryb '+bitch' dla kanału #test we wszystkich botach. Zamiast '+bitch' możesz wpisać m.in. '-bitch', '+revenge', '-revenge' itd.
.netmode #test +i - Od tej pory boty będą automatycznie nakładły na kanał #test atrybut +i (invite, czyli "na zaproszenie"), gdy zauważą jego brak

To tyle z podstawowych komend. Więcej znajdziecie bezpośrednio w pliku nettools.tcl (pooglądajcie go sobie np. w notatniku :)). A teraz przejdziemy do kolejnej botnetowej ciekawostki zwanej partyline. Zapewne zauważyliście, że przy logowaniu się na bota otwiera nam się oddzielne okno, w którym możemy albo wydawać komendy do bota (wszystkie komendy zaczynają się od kropki!), albo... rozmawiać z innymi userami zalogowanymi na bota, i właśnie tę "chat" nazywamy partyline. I tu ciekawostka. Założmy, że w botnetcie mamy połączone dwa boty: Aliena i Marine. Jeśli teraz zalogujemy się na Aliena, a ktoś inny na Marine, to będziemy mogli ze sobą porozmawiać na partyline!

Niestety z botami to jest taka (kiepska) sytuacja, że niekiedy wylatują z IRC-a bez ostrzeżenia (m.in. ze względu na niestabilność serwerów, na których stoją). Jeśli nie mamy stałego łącza, to z pewnością przyda nam się skrypt autobotchk, który jest standardowo wbudowany w nowszych wersjach eggdropsa. Aby "zatrudnić" go do pilnowania naszych botków, wystarczy zalogować się na swojego shella, wejść do katalogu EGGDROP=>SCRIPTS (czyli tam, gdzie wcześniej nagrywaliśmy skrypt NetTools) i wpisać:

/autobotchk plik_bota -dir/katalog/gdzie/jest/eggdrops -noemail

Nie zawsze to zadziała, ale jeśli się uda, to będziemy mogli spać bez obaw, że nasz kanał pozostanie bez ochrony. Autobotchk będzie bowiem co jakiś czas sprawdzał, czy nasze botki są uruchomione (jeśli nie, to uruchomi je sam). Pamiętaj, aby w powyższym zapisie wstawić pod plik_bota nazwę pliku konfiguracyjnego twojej maszyny, a pod /katalog/gdzie/jest/eggdrops po prostu pełną ścieżkę dostępu do katalogu z konfigiem bota (można ją odczytać np. będąc zalogowanym na konto w Windows Commanderze). No, teraz już możemy szaleć do woli :).

A teraz coś dla tych, którzy chcieliby mieć własny botnetek, ale nie wiedzą, skąd wziąć odpowiedniego shella. Poniżej przedstawiam kilka firm wraz z adresami ich stron WWW, gdzie będziecie mogli założyć sobie, za odpowiednią opłatą oczywiście, konto shellowe:

NETWATCH - firma Netwatch ukrywa się :) w Internecie pod adresem www.netwatch.com.pl i sprzedaje na swojej stronie konta pocztowe WWW i shellowe. Co prawda, proponowane przez nią ceny nie należą do tych "zaskakująco niskich", lecz myślę, że można się kusić. Zresztą odwiedźcie stronę Netwatch'a i zdecydujcie się sami...

XOX - już na wstępie XOX wita nas dosyć nietypowym wystrojem strony. Czy przyjemnym dla oka, oceńcie sami, ale przecież nie o grafice ja mam tu pisać :). Owa strona firmy XOX nosi adres www.xox.pl. Co tam kupimy? Oczywiście konto shell z możliwością postawienia jednego botka lub sesji, skrzynkę e-mail i parę mega na WWW. Ogółem konto ma pojemność 100 MB. Hmm... całkiem nieźle :).

KO.PL - natomiast KO.PL schowane pod adresem www.ko.pl to całkiem przyzwoity "server darmowych bajeroof" :). Co prawda, konta shellowe nie są tu tak całkiem za FREE, ale przy odrobinie szczęścia, kto wie... ?! :). Oprócz tego KO rozdaje za darmo konta pocztowe i WWW (20 MB poczta + 20 MB WWW = 40 MB) a wraz z tym fajny adresik www.CO5.ko.pl. Zaglądajcie - odwiedzanie przecież nic nie kosztuje! (ups, sorry, kosztuje... impulsiki :))



Strona firmy Void.Radom.Net sprzedającej konta shellowe

może VOID jest właśnie tym, czego szukałeś.

KOREL - nie, nie! Ta nazwa nie ma nic wspólnego z pakietem Corel Draw! :) Korel to po prostu firma sprzedająca konta shellowe. Są one stosunkowo tanie i dosyć stabilne. Stronka, na której możecie założyć sobie takie dobrodziejstwo to www.glogow.pl. Pamiętajcie jednak, że przed postawieniem pierwszego bota na koncie tej firmy należy najpierw skonsultować się z adminem :).

INFOMARK - będzie krótko i na temat. Fajna strona, tanie konta, i... nic więcej. Zarzuciłem :). Teraz na poważnie. Na stronie w w . i n f o - mark.com.pl założyliśmy sobie WIECZYSTE konto shell za naprawdę małe pieniądze. Według mnie jest to jedna z ciekawszych ofert dotyczących kont shellowych. Zresztą sprawdź sam!



Jedna z lepszych ofert, czyli strona Infomarku

Skąd jeszcze można wziąć konto shellowe? Jeśli dobrze poszukacie, to być może znajdziecie jakąś zagraniczną firmę dającą gratisowe shelle. Popytajcie też nauczyciela od informatyki, może się bowiem okazać, że shella będziecie mogli założyć w szkolnej pracowni :). Jeśli i tam nic nie znajdziecie, wpiszcie w oknie wyszukiwarki internetowej (np. Onetu) hasło "konta shell", tak jak to zrobiłem, a być może znajdziecie tę "najlepszą" ofertę. No a teraz przyszła pora na obiecany...

SŁOWNICZEK:

Adres bota - to coś jakby host, czyli swego rodzaju identyfikator. Jest on zależny m.in. od konta shell, na którym siedzi sobie bot. Jak dowiedzieć się, jaki adres ma nasz bot? Będąc na IRC-u, wpisz: /whois nick_bota. W oknie statusu zostaną wyświetlone podstawowe informacje o naszej maszynie. Wśród nich będzie linijka w stylu: monster@shell.uni.wroc.pl. W tym przypadku część #bold# shell.uni.wroc.pl #koniec bolda# jest adresem naszego bota.

Port bota - jak sama nazwa mówi, jest to port, poprzez który bot porozumiewa się z użytkownikiem lub innym botem. Definiuje się go w pliku konfiguracyjnym bota w linijce: listen XXXX all. Możliwe do wpisania tam wartości to bodajże od 1025 do 65535, np. listen

Big Brother WIELKI BRAT

kim i jak w bb :P). Osobiście czasem pooglądam ten program, chwilę po tym wracam do gry, w którą aktualnie gram lub zapuszczam jakiś ciekawy film. Nie będę już pisał o samym programie, bo od tego są gazety codzienne czy jakieś plotkarskie pisemka oraz... strony WWW.

BB można oglądać tylko parę razy na dzień w TVN, zaś transmisja w Internecie jest prowadzona przez całą dobę, a strony o BB powstają jak grzyby po deszczu. Przyjrzyjmy



się najlepszym z nich:

<http://bb.wr.pl>

Serwis Big Brothera, który jest jedną z witryn należących do wr.pl, miniportal, do którego należy także Wirtualna Rozrywka, świetnego serwisu o grach komputerowych, który opisywałem kilka miesięcy temu.

Sajt cechuje się bardzo ładną oprawą graficzną z tłem o jasnym odcieniu szarości. Poszczególne działy nie są wypełnione większymi obrazkami i ładują się w miarę szybko, nawet na zwykłym modemie. Ogólnie layout jest dobry, bez zbędnych udziwnień i jakichś niepotrzebnych bajerów. Od serwisu informacyjnego wymagam przede wszystkim rzetelności i częstej aktualizacji - bb.wr.pl nie zawodzi mnie i w tym przypadku. Oprócz aktualizowanych kilka razy dziennie nowinek z domu BB znajdziemy tutaj także galerię (codziennie możemy tam obejrzeć solidną dawkę nowych zdjęć, głównie z internetowych kamer), charakterystyki uczestników, komentarze na temat aktualnych wydarzeń w domu BB, obszerny Download (w którym można znaleźć m.in. nigdzie nie publikowane pliki dźwiękowe) czy dział o wersjach programu z innych krajów, wraz z tuzinem innych nie mniej interesujących działów serwisu. Solidna robota. Mam nadzieję, że serwis będzie uaktualniany do momentu, gdy ostatni uczestnik zgarnie upragnione pół miliona złotych (złotówek :). Polecam!

<http://www.bigbrat.prv.pl>

Serwis, który może się poszczycić tym, że był jednym z pierwszych polskich "fanowskich" stron o BB. Tutaj prym wiedzie największy w Polsce dział ze zdjęciami z domu

BB. Zdjęcia są podzielone na kilka kategorii i wiele z nich przedstawia kadry, które trudno byłoby dojrzeć podczas "normalnego" oglądania programu. Dział nowinek nie jest, niestety, obszerny i nie aktualizuje się w miarę często, co wydaje się być jedyną wadą strony. Oprócz dopracowanej galerii z pewnością wielu przyciągnie dział z artykułami i relacjami związanymi z BB, w którym znajdziemy kilkadziesiąt bardzo dobrych tekstów. Warto zajrzeć jeszcze do takich działów jak Ksywki (gdzie znajdziemy wiele przewisk nadanych bohaterom przez uczestników programu) czy Technika, w którym można dowiedzieć się czegoś więcej na temat realizacji widowiska, kamer monitorujących dom i paru innych zagadnieniach tego typu.

<http://bbforum.prv.pl>

Forum Big Brother. Jeśli chcesz się wypowiedzieć na temat aktualnych wydarzeń w domu BB lub przeczytać opinie na ten temat innych widzów, to forum akurat do brze się do tego celu nadaje. Dzięki temu, że forum jest moderowane, nie powinny się tutaj znaleźć posty od jakichś "napalonych dwunastolatków, którzy myślą, że w Internecie są bezkarni" (czego nie można powiedzieć o grupie dyskusyjnej bb w TVN, która stała się dla wielu osób dzienną dawką ROTFL-ów czy LOL-ów). Niestety, jak to bywa z każdym forum, WWW wiadomości tam zamieszczane można tylko czytać, będąc na Sieci, więc osoby przyzwyczajone do wysyłania dużej liczby postów raczej nie obędą się bez stałego łącza.

<http://bigbrother.onet.pl>

Strona bb przygotowywana jest przez najpopularniejszy polski portal Onet.pl. Oprócz forum, charakterystyk poszczególnych uczestników i paru artykułów można tutaj znaleźć różne donosy o tym, jak wypowiadają się na temat forum znane osobistości czy organizacje, a także podsumowanie niemal każdego dnia z życia mieszkańców domu. Można zajrzeć zwłaszcza z racji tego, że jest to dobra część informacyjna.

<http://www.bigbrother.tvn.pl/start.html>

Oficjalna strona TVN o Big Brotherze. Nowe wiadomości (tradycyjnie fanowskie strony nieraz wyprzedzają tę oficjalną), informacje o uczestnikach, linki do kamer i garść propagandy. Jako że prawie wszystkie zawarte tu informacje można znaleźć na wcześniej opisanych stronach, to wypowiem się na temat layoutu, a ten jest dobry i w zasadzie nie mam jakichś zastrzeżeń ale... strona najczęściej jest tak "zapchana", że, NAPRAWDĘ, bez dobrej stąki lub dobrego proxy nie ma nawet sensu jej odwiedzać; [blo]

INNE STRONY

MegaGame Service
<http://www.gry.xcom.pl>

Sajt o grach komputerowych wchodzący w skład portalu dla młodzieży Xcom (MEGA portal). Strona zmieniła niedawno desing, a aktualny prezentuje się o nieco lepiej od

7100 all. Tak więc, jeśli przy linkowaniu musimy podać port bota, to podajemy TYLKO jego wartość, np. 7100.

HUB - jest to jakby "naczelny" bot. To właśnie on wysyła do wszystkich innych botów w botniecie userlistę, a gdy używamy takich skryptów jak nettools.tcl, to do niego wydajemy wszystkie komendy typu .netjoin itd.

K-line (potocznie: "klin") - zablokowanie dostępu do określonych serwerów IRC-a z danego hosta, IP itd. K-line może nałożyć m.in. IRC OP. Najczęstszą przyczyną nakładania "kliny" jest stawianie botów w Sieci IRCNet, a także innych "zmechanizowanych" userów.

Partyline - coś w stylu chaty, na którym mogą pogadać wszyscy userzy posiadający w botniecie flagę +p. Aby wyrzucić kogoś z partyline, wystarczy wpisać: .boot ksywka.

Userlista - "user" z ang. użytkownik, "list" z ang. lista, czyli po prostu lista użytkowników :) (w tym wypadku bota). Zazwyczaj boty połączone w botniecie mają wspólną userlistę, gdyż znacznie ułatwia to późniejszą pracę z nimi.

I już tradycyjnie kilka POLECANYCH KANAŁÓW:

#dragonball_z - kanał dla wszystkich "maniaków" anime Dragonball Z :). Zawsze po 22:00 jest tam jakiś rozgrzewający palce kwiz i wielu fajnych ludzi. Heh, co tu dużo gadać - wpadnij, a nie pożałujesz :).

mIRC tricks

czyli sztuczki i kruczki mIRCa

Jeśli czytasz ten art, to znaczy że mIRCa masz już od dawna, ale czy znasz jego tajemnice? Nie? No to Ci pomogę. :)

Mikel

Zacznę od tzw. "Cookies", czyli ukrytych ciekawostek w programie. Autor zrobił ich aż 6. :)

Śmieszne teksty

Najedź myszką nad ikonę About (pierwsza od prawej) i kliknij ją prawym przyciskiem myszy (PPM). Ouch :) Tych tekstów jest około 30, szkoda, że niektóre ograniczają się do "P." :) i "yikes". :]

Uśmiech

Najedź myszką na ikonę About (jw.) i trzymając [Shift], kliknij lewym przyciskiem myszy (LPM). Teraz już wiesz, co przedstawiała ikona? Reszta "ciasteczek" jest w oknie About (kliknij ikonę pierwszą od lewej, czyli jw. ^_^).

Stara ikona

Kliknij LPM na ikonę mIRC w lewym górnym rogu okna. Tak oto wyglądała ikona mIRCa pod Windows 3.11 :) W skrócie: ble:P

Skacząca kropka

Kliknij PPM gdzieś w oknie About, zobacz jak ładnie skacze kropka nad "i" :-> eXtra nie? :P

Dźwięk "z nosa" :)

Kliknij LPM na nosie autora: uważaj, jeśli nie trafisz dokładnie, zamknie ci okienko. Powinieneś usłyszeć dźwięk podobny do wydawanych przez kłownów, gdy naciskają na swój nos. :P Hmm, może Khaled Mardam-Bey pracuje w cyrku? :]

Maskotka Khaleda

Trzymając [Shift] wpisz: arnie. Zdjęcie autora zamieni się w zielonego krokodylka - maskotkę autora programu. Kliknij misia jeszcze raz, aby z powrotem zobaczyć zdjęcie Khaleda.

To tyle z niespodzianek przygotowanych przez autora. Teraz skrobę ci nieco o przydatnych funkcjach mIRCa, o których być może wiesz, a być może nie.

Jeśli wkurzają ci xywy niektórych ludzi, np. pomieszczenie różnych znaczków "V-^/\-V" i nie chce ci się ich pisać, to wystarczy napisać

#metallica-pl - miejsce spotkań fanów Metalliki. Na #metallica-pl bardzo często mamy do czynienia z tematycznym kwizem (dot. Metalliki oczywiście :)), który prowadzą zagorzali fani tego zespołu. Jednym słowem, warto wpaść!

#polzka - nie, to nie jest literówka! Kanał nazywa się #polzka - przez 'Z' a nie 'S'. Czym jest #polzka? Na pewno baaardzo popularnym kanałem. Na pewno też zbiorowiskiem rozgadanych stworzeń i milczących botów :). Czym jest jeszcze? Niewyczerpanym zasobem dobrej zabawy płynącej z kwizów i nie tylko. Zresztą sprawdźcie sami!

#starwars-pl - hmm... Nie ważne, po której stronie stoisz: Rebelii czy Imperium, na tym kanale będziesz zawsze mile widziany. Mówiąc krótko, jeśli należysz do tych, którzy widzą w ubranym na czarno człowieku Vadera, a przelatujący nad głową samolot określają mianem X-Winga, to kanał ten jest właśnie dla ciebie!

#melina - wbrew temu, co mówi nazwa, jest to naprawdę porządny kanał IRC :). Wielu ciekawych ludzi, smaczne żarcie i niskoprocentowe napoje :). Jednym słowem - melina! (hehe, żartuję, no :))

Przyszła pora zakończyć nasze spotkanie z IRC-owym światem. Mam nadzieję, że po przeczytaniu moich instrukcji udało wam się stworzyć swój pierwszy botnet. A teraz: możesz już bezpiecznie odłożyć gazetę...

pierwszą literę xywy (w tym przypadku "V") i nacisnąć TAB. Program już sam dopełni nicka. Jeśli jest kilka osób na kanale, których xywa rozpoczyna się od "V", wystarczy jeszcze raz nacisnąć wyżej wymieniony klawisz i jeszcze raz itd.

Jeśli naciśniesz TAB nie pisząc nic wcześniej, program wyświetli: /msg xywa, gdzie xywa będzie osobą, która ostatnia przysłała do ciebie wiadomość.

Jeśli nagle pojawi ci się kilkanaście query (prywatnych rozmów), to możesz je zamknąć, trzymając [Shift] i klikając LPM na każdej z nich.

Pewnie kiedyś chciałeś komuś powiedzieć, jaką komendą np. wylistować K-Line. Jednak gdy chciałeś powiedzieć /stats K i naciskałeś [Enter], to mIRC myśli, że TY chcesz zobaczyć jakie są K-Line i tobie je pokazywał. Aby powiedzieć na kanale lub na prywatnym wpisz komendę rozpoczynającą się od "/", wpisz komendę i naciśnij [Ctrl+Enter]. Np. napisz: /stats K i naciśnij [Ctrl+Enter]. :)

Jeśli zaznaczysz jakiś kawałek tekstu, mIRC automatycznie kopiuje go do schowka. Nie trzeba naciskać [Ctrl+C]. :). Tylko że, kopiując tekst, nie uwzględniła zawartych w nim kolorów, pogrubień, podkreśleń czy reversów. Jeśli chcesz skopiować tekst i zachować w nim wyżej wymienione rzeczy, to podczas zaznaczania tekstu musisz trzymać [Shift]. :]. Później wystarczy już wkleić tekst - będzie ładnie i kolorowo :P (nie radzę nadużywać kolorów - nawet nie wiesz jak to potrafi wkurzyć, jak się tekstu nie da przeczytać w klientach pod Linuxem/Unixem).

Parę sztuczek na IRC:

- uważaj, gdy ktoś ci wyśle tekst zawierający: ++ +ath0. Taki ciąg znaków jest wysyłany do modemu, aby się rozłączyć.

- nigdy nie pisz komendy: /con/con gdyż ona zawiesza ci system. Nie mam pojęcia na jakiej zasadzie to działa.

- jeśli chcesz sobie zrobić sztucznego opa, to możesz zrobić tak: napisz "/join #" teraz naciśnij [Ctrl+k], zamknij okienko z kolorami i wpisz nazwę jakiegos znanego kanału np. kraków i naciśnij [Enter]. Mniej więcej ta wpisywana komenda powinna wyglądać tak: "/join #krakow" :-> Teraz gdy ktoś zrobi na tobie /whois, to dla niego będziesz miał opa na #krakow. :)

- nigdy nie korzystaj z zaproszeń na kanał #xxx.0 gdzie xxx jest byle jakim ciągiem znaków, np. #mikel.0 #cdaction.0 #5.0 itp. Gdy wejdziesz na ten kanał wychodzisz z wszystkich innych :)



Wirtualna Polska
www.wp.pl



SUBARU

ZAPRASZAJĄ NA:

Szybki samochód, szybka trasa,
mocne wrażenia -
i to bez prawa jazdy!

ZASIĄDŹ ZA
KIEROWNICĄ
SAMOCHODU
RAJDOWEGO
SUBARU IMPREZA WRX



napędzanego komputerem
Fujitsu Siemens Computers
z procesorem Intel® Pentium® 4
Pokonaj kręte i niebezpieczne
odcinki trasy rajdowej.
Zwycięzcy eliminacji regionalnych
rajdu Pentium 4 Grand Prix
w 23 miastach i 25 najszybszych
kierowców z całej Polski otrzyma
nagrody oraz weźmie udział
w Wielkim Finale

Tam staną do walki o:

NAGRODĘ GŁÓWNĄ
KOMPUTER FUJITSU SIEMENS COMPUTERS
Z PROCESOREM INTEL® PENTIUM® 4
oraz inne fantastyczne nagrody!

Nie trać czasu! Do finału pozostało 25 imprez!

Bytom
28-29.04, Centrum Handlowe Plejada w Bytomiu, ul. Dolnośląska 25
Częstochowa
21-22.04, Centrum Handlowe M1, ul. Kisielskiego 8
Gdańsk
19-20.05, Centrum Handlowe King Cross, ul. Spacerowa 48
Gdynia
26-27.05, Dom Handlowy Batory, ul. 10 Lutego 11
9-10.06, Trójmiejskie Centrum Handlowe Kliff, Al. Zwycięstwa 256
Gruździe
19-20.05, Hipermarket Real, ul. Południowa 8
Janki
21-22.04, Galeria Handlowa Centrum Janki, ul. Mszczonowska
Katowice
2-3.06, Centrum Handlowe King Cross, ul. Pułaskiego 60

Kraków
12-13.05, Centrum Handlowe Zakopanka, ul. Zakopiańska
19-20.05, Hipermarket Tesco, ul. Kapelanka
Legnica
5-6.05, Hipermarket Real w Legnicy, ul. Fabryczna 3
Łódź
28-29.04, Centrum Handlowe M1, ul. Brzezińska 27
5-6.05, Centrum Handlowe Łódź Górna, ul. Kolumny 36
12-13.05, Centrum Handlowe King Cross, ul. Piłsudskiego
Nowy Sącz
5-6.05, Hipermarket Real w Nowym Sączu, ul. Gorzkowska 32
Olsztyn
26-27.05, Hipermarket Real, ul. Sikorskiego 2b
Opole
26-27.05, Hipermarket Real, ul. Sosnkowskiego 16

Poznań
28-29.04, Centrum Handlowe M1, ul. Szwajcarska 14
Szczecin
21-22.04, Centrum Handlowe M1, ul. Mieszka I 73
9-10.06, Galeria Handlowa King Cross, ul. Ku Słońcu 67
Warszawa
5-6.05, Centrum Handlowe Reduta, Al. Jerozolimskie 148
12-13.05, Centrum Handlowe King Cross, ul. Jubilerska
9-10.06, Warszawskie Centrum Handlowe Kliff, ul. Okopowa 58
Wrocław
12-13.05, Centrum Handlowe Korona, ul. Krzywoustego 126
19-20.05, Centrum Handlowe Bielany, ul. Czekoladowa 9

Podczas rajdu
Pentium 4 Grand Prix
gramy w



www.prorality.tem.com.pl



poprzedniego. Bardzo dobrze dobrane niebieskie tło i ładnie komponowane logo. Część informacji na również się polepszyła i jak na razie nie widać jakichś wyraźnych zastoju w aktualizacji. Oprócz tego można tam znaleźć: recenzje, zapowiedzi, sporo nowych plików oraz często ogłaszane konkursy organizowane wraz z dystrybutorami: [blo]

Red Alert 2 Center
http://ra2.polbox.pl

Polska strona dla miłośników Red Alert2, świetnego RTS-a od Westwood. Opisy jednostek, obu stron konfliktu, historia gry czy strategię, jak grać, aby zwyciężyć. Do ściągnięcia jest parę modów, map, różności czy najnowszych patchy. Aktualizacja odbywa się raz na parę dni, ale wraz z nią przybywają nowe pliki, więc nie jest tak źle. Polecam odwiedzić raz na tydzień i ściągnąć najnowszy stuff: [blo]

Fighting Korner
http://fk.emusearch.net/



Jeśli marzysz o bijatykach albo wręcz wielbisz je i ciągle grasz w gry należące do tego gatunku, to ta strona z pewnością przypadnie ci do gustu. Fighting Korner informuje nas o grach, w których nie trzeba robić nic innego, jak oklepać przeciwnika maskę. Wygląd sajtu nie jest może zachwycający, ale łatwo i przyjemnie się go czyta. A co na samej stronie? Oprócz ciekawostek ze świata "mordoklepow" możemy przeczytać recenzje gier, ściągnąć i wydrukować różne rodzaje ciosów do danego fightera czy też zapoznać się z innymi atrakcjami pod tym adresem. Mam nadzieję, że zawartość strony będzie się ciągle powiększać, a jej autorowi wystarczy pomysłów na jej rozbudowę: [FoTeL]

Pierwszy Polski Internetowy Dysk
http://www.edysk.pl



I-dyski służą do przechowywania danych. W światowym Internecie już od jakiegoś czasu istnieje wiele stron, które dają nam taką możliwość. Serwis edysk.pl jako pierwszy w Polsce wystartował z taką ofertą dla internautów. Po zarejestrowaniu się dostajemy do dyspozycji swego rodzaju "internetową, dużą dyskietkę", na której możemy przechowywać nasze dane, wykonywać je stamtąd czy udostępniać. Do dyspozycji mamy 25 MB przestrzeni na serwerze edysk: [blo]

Little Brothers patrzą...

Internet zdominował nasze życie do tego stopnia, że wiele osób nie może się bez niego obejść. Stał się nieodłącznym elementem życia współczesnego człowieka, dając nam tak wiele możliwości, że wiele osób nie ma bladego pojęcia o istnieniu połowy z nich. No bo ilu internautów wie o tym, że dzięki Sieci możemy zwiedzić prawie cały świat, nawet nie ruszając się z wygodnego fotela? Oczywiście, zwiedzić nie w dosłownym tego słowa znaczeniu. Jak to zrobić? Czytacie dalej, a dowiecie się wszystkiego.

Snake

Chcesz przenieść się do Nowego Yorku? Nie ma problemu, wpisujesz tylko odpowiedni adres i już jesteś na jednej z bardziej znanych ulic tego miasta, czyli Time Square. Chcesz obejrzeć Antarktydę? Wystarczy wpisać odpowiedni adres i już jesteśmy na biegunie. Umożliwiają to nam kamery przekazujące obraz bezpośrednio do Sieci. Dzięki nim mamy dostęp do setek tysięcy miejsc na całym świecie i możemy podpatrywać, co się w nich dzieje.

Oczywiście, odszukanie na własną rękę wszystkich kamer jest właściwie niemożliwe, dlatego powstały specjalne wyszukiwarki. Jedną z nich znajdziemy pod adresem www.webcamworld.com. Po wpisaniu tego adresu naszym oczom ukaże się wyszukiwarka kamer oraz spis linków istniejących kamer, który jest podzielony tematycznie.

Jeżeli interesuje nas życie zwierząt, to wchodzimy do odpowiedniego działu, w którym można obejrzeć bardzo wiele gatunków zwierząt i owadów, poczynając od farmy mrowek, poprzez jaszczurki, pajaki, lwy, hipopotamy, na akwarium rekinów kończąc. Lecz jeśli chcecie zobaczyć jakieś zwierzęta, to musicie być cierpliwi, ponieważ w zasięgu kamery pojawiają się niezbyt często. Pod tym względem najlepsze są akwaria, ponieważ w zasięgu obiektywu bardzo często mamy całą powierzchnię akwarium.

Jeżeli interesujemy się nocnym życiem miast, to dział "Nocne życie" jest właśnie dla nas. Znajdziemy tu linki do kamer umieszczonych w ogromnej liczbie barów, kawiarni czy nocnych klubów całego świata. Możemy zobaczyć, jacy przychodzą tam ludzie, co zamawiają itp. Oczywiście zaglądając tam, należy brać poprawkę na inne strefy czasowe, ale prawie na każdej stronie znajdziemy zegar wraz z datą, więc na pewno znajdziemy takie miejsce, w którym akurat będą godziny szczytu.

To oczywiście nie koniec podglądania ludzi. Jeśli sobie zażyczymy, to możemy podpatrywać pracę ludzi w biurach, sklepach lub nawet w stacjach telewizyjnych. Jednak najciekawszy jest dział, w którym znajdziemy kamery umieszczone w prywatnych mieszkaniach. Możemy podpatrywać ich zachowania, pracę. A sądząc po licznikach odwiedzin umieszczonych na tych stronach (sięgają kilku milionów trafień), robi to bardzo wiele osób. Nie wspominając już o podglądaniu uczestników "Big Brothera"...

Interesujący jest także dział "Miasta", w którym możemy podziwiać ich zabudowę, charakterystyczne dla nich budynki czy wreszcie sznury samochodów przewijające się po ulicach i autostradach.

Równie interesujący, jeśli nie bardziej, jest dział ukazujący plaże, góry, morza i inne ciekawe miejsca, które znajdują się na całym globie. Możemy tutaj obejrzeć noc polarną na biegunie, wschód słońca na jednej z hawajskich plaż, australijskich surferów sunących po falach, zaśnieżone Alpy, góry w Japonii, Francji, Niemczech, a nawet najwyższą górę świata, czyli Mount Everest.

W tej mnogości działów nie mogło zabraknąć nauki, w którym znajdziemy kamery umieszczone w muzeach, szkołach, bibliotekach. Tutaj nie tylko zobaczymy, jak z kosmosu wyglądają poszczególne kontynen-



ty i cała Ziemia, ale będziemy również mogli ocenić, jak wyglądają szkoły w różnych rejonach świata oraz setki bibliotek. A jeśli zapagniemy zajrzeć do najświeższego ośrodka kosmicznego, czyli do NASA, to też istnieje taka możliwość. Bardzo ciekawe są widoki z satelitów pogodowych. Widać kłębiące się chmury, huragany mknące nad morzami i lądami.

Dla amatorów wszelkich dyscyplin sportowych jest dział Sport. Tutaj obejrzemy sobie stadiony i lodowiska najświeższych drużyn piłkarskich czy hokejowych oraz hale gimnastyczne dla sportowców innych dziedzin. Jeśli jednak chcecie pooglądać w ten sposób jakiś mecz, to musicie was rozczarować. Obrazki odświeżane są zbyt wolno.

Oczywiście nie nastawiamy się na to, że widoczny obraz będzie doskonałej jakości. Zazwyczaj okienko ma rozmiary 320 x 200 (czasem są mniejsze). Można powiększyć je do trybu pełnoekranowego, jednak wtedy czas, po jakim pojawi się następna klatka, znacznie się wydłuży. A jeśli już jesteśmy przy odświeżaniu to czas, po jakim następuje zmiana klatki, również nie jest jednakowy i zależy od strony. Na niektórych nowy obrazek pojawia się po 5 sekundach, na innych po 1-2 minutach. Dodatkowo na poszczególnych stronach (choć to zdarza się niezmiennie rzadko) kamery mogą być sterowane przez odwiedzających. Tak więc, jeśli trzeba, to możemy nią obracać, a także przybliżać lub oddalać obraz.

Należy dodać, że spora liczba kamer (szczególnie tych prywatnych) znajduje się na prywatnych serwerach, a te nie zawsze są włączone, tak więc czasem niektóre kamery nie pokazują obrazu.

Jednak wyszukiwarka, którą przedstawiłem, to nie wszystko. Jeśli mamy ochotę, to możemy zapisać się do web ringa stron internetowych z kamerami. A wtedy będziemy mieli dostęp praktycznie do nieograniczonej liczby sieciowych kamer.

Aczkolwiek taka zabawa przeznaczona jest dla posiadaczy czegoś szybszego niż modem, ponieważ wtedy zdjęcia będą odświeżane dużo szybciej. Posiadacze modemów również nie powinni narzekać, bo zdjęcia są niewielkie, tak więc nawet u nich odświeżanie nie będzie kosztownie długie.

Na koniec dodam jeszcze, że kamery umieszczone są również w Polsce. Pokazują one charakterystyczne miasta turystyczne. Możemy więc zajrzeć do Krakowa, Warszawy czy też obejrzeć panoramę Tatrz.

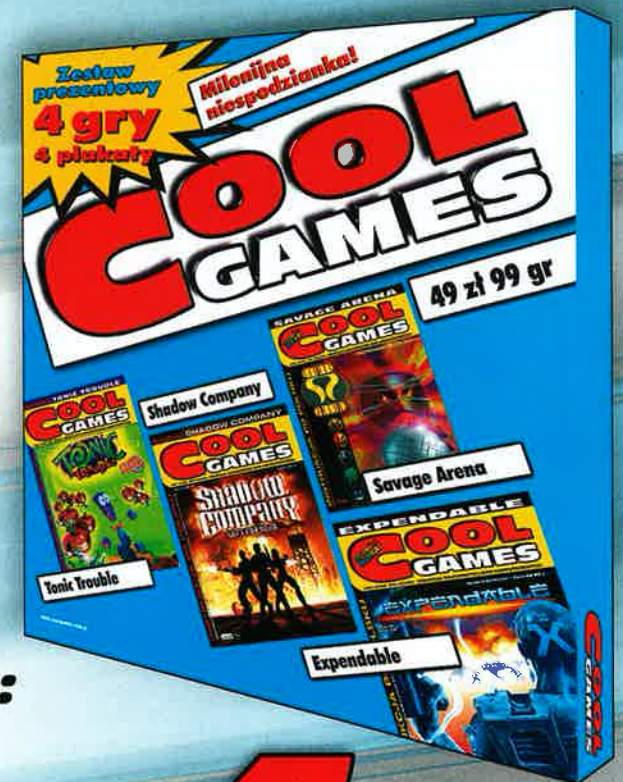
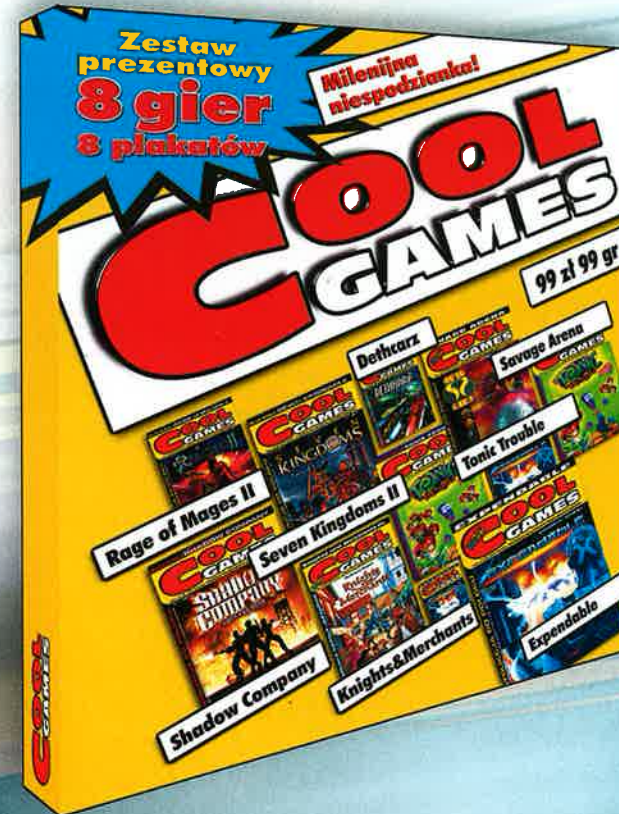
Kamery pokazują właściwie wszystko. Budowy, lotniska, hotele, szpitale. Jeśli tylko chcemy coś obejrzeć, to możemy być pewni, że w Internecie znajdziemy odpowiednią kamerę, która pokaże nam to, co chcemy. Jednak musimy was ostrzec, że ciągłe obserwowanie życia elektronicznym okiem, może wpływać destrukcyjnie na wasze portfele, zwłaszcza, jeśli "siedziacie" na modemach. Przekazywane obrazy są bardzo ciekawe, a impulsy biją.

Kilka adresów:

Warszawa: www.pap.com.pl
Kraków: www.dziennik.krakow.pl
Tatry: www.zakopane.pl/camera
Nowy York: <http://earthcam.com/times-sq.htm>
Hollywood: www.rfx.com/hollywood

Wyszukiwarki kamer:
www.earthcam.com
www.webcamworld.com

Jeszcze w sprzedaży



Zestawy prezentowe:

8 gier lub 4 gry po niewiarygodnie niskich cenach.

Rage of Mages II
-RTS z elementami RPG

Seven Kingdoms II
-druga część legendarnego RTS-a

Expendable
-strzelanka w 3D, kosmiczne klimaty

Savage Arena
-gra sportowa, ale co to za sport!

Shadow Company
-gra akcji i strategia w jednym

Tonic Trouble
-platformówka w 3D, rewelacja

Dethcarz
-wyścigi samochodowe, śliczne!

Knights & Merchants
-strategia czasu rzeczywistego po polsku

ZAMAWIAM

Imię: Nazwisko:

Ulica: Nr. domu:

Miejscowość: Kod Pocztowy:

Województwo: Tel:

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa SoftPress Sp. z o.o. i na korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

podpis:

Adres redakcji:

COOL GAMES

SoftPress
ul. Nowowiejska 5
55-080 Kąty Wrocławskie
tel. 0-71 3167639
0-71 3167640



Witajcie!

Witam was, witam. Dzisiaj na talerzu ponownie (!) niezwykle udany numer FZ CD. Eee tam, to już powoli staje się tradycją, więc następnym razem nie będę już o tym wspominać. W tym wydaniu macie zapowiedź Gore'a. A jak wam mało - popatrzcie do W Produkcji, tam znajdziecie jeszcze moją zapowiedź Unreala 2.

hlo [fppzone@box43.gnet.pl]

wersja testowa Gore'sja testowa

CIEKAWOSTKI

Ciekawostki znowu "chudsze" niż zwykle, ale mam nadzieję, że poszerzone newsy w FZ CD w zupełności wam to wynagrodzą. [blo]

Adventure Pinball: Forgotten Island

Ukazała się wersja demonstracyjna pinballa na engine'ie UT, o którym pisałem w którymś z poprzednich numerów. Demo na naszym krążku jest już w tym numerze lub będzie dopiero za miesiąc. Swoją drogą, jest to naprawdę godne uwagi "odbijanie kulek" w trzecim wymiarze. [blo]

CGL#2

Już niedługo druga edycja największego jak dotychczas turnieju Q3 (i w ogóle jakiegokolwiek gry) - Cyberland Game League. Przez kilka miesięcy przygotowań do turnieju wiele się pozmieniało. M.in. zmienił się system eliminacji - z powodu ciężkich warunków gry w Internecie i nierównych szans wynikających z różnej jakości połączeń postanowiono, że w poszczególnych punktach Polski odbędą się małe turnieje mające na celu wyłonienie finałowej 24 (plus 8 pierwszych osób z poprzedniej edycji, czyli razem 32 osoby), która zmierzy się w Warszawie 28 kwietnia. Eliminacje odbywać się będą w dwóch terminach - 7 kwietnia (albo "kwietnia" (c) Krogoth) w Siemianowicach Śląskich, Gdańsku i Wrocławiu (nad tym ostatnim trzymam pieczę razem z Sergim i eekiem :D) oraz 21 kwietnia w Szczecinie, Warszawie, Krakowie i Częstochowie. Na pierwszą datę już raczej się nie załapiecie, ale na 21 jeszcze macie szansę zdążyć - tak więc szybko wejdźcie na <http://cgl.fpp.pl>, aby znaleźć dokładne info na temat kafejki w waszym mieście, która się tym zajmuje, i pędźcie na miejsce. Wpisowe wynosi 20 zł. [Sweeper]

Noc z 10 na 11 marca. Godzina druga (wieczorem :)), a ja nadal siedzę przy komputerze, czytając grupy dyskusyjne, gadam na ICQ, ściągam jakieś pliki i oglądam strony WWW. W pewnej chwili "natykam się" na oficjalną stronę 4DRules, producenta następnego FPP "Multiplayer only" - Gore. Czytam nowe wiadomości, a tam: "Testowe demko Gore'a wreszcie można ściągnąć ble, ble...". Hm! No tak, przecież obiecali, że ukaże się dzisiaj, to i jest. Zaczynam ściągać plik, wolno



sem strzelałem z niego tylko po to, aby usłyszeć świetne sample i zobaczyć animację ładowania broni :)). Na początku wybrałem model przedstawiający jakiegoś tyśola, postać pośrednią między grubasem i chudą panienką: w miarę szybki i silny. Natomiast grubasek to po prostu typ, ale za to najsilniejszy z trójki. Panienka jest oczywiście szybka (może nawet i za bardzo), ale za to ma "najsłabszą siłę rażenia" (hahaha). Po chwili namysłu jednak zmieniam model na panienkę, nawet z wysokim pingiem z łatwością rozwalam tysiąc przeciwników. Fizyka gry ujdzie, jest nieco toporna i pod pewnym względem przypomina tę z Q2 - można stracić trochę zdrowia nawet po spadnięciu z niskiego piętra. No i w sumie fizyka gry jest też zależna od wybranego przez nas modelu (a raczej klasy postaci). Kobiłka bardzo szybko się męczy, kiedy biegamy po mapce, w ogóle się nie zatrzymując (stamina w FPP, ho, ho!). Gdy zostanie nam mało zdrowia, ew. gdy spadniemy z jakiejś większej wysokości, to nasza postać zaczyna BAR-DZO sapać, wolniej biega i w ogóle wszystkie czynności wymagają od niej większego wysiłku - świetny pomysł!

Trochę się rozpisałem na temat samej fizyki i modeli z gry, teraz kilka słów o mapach. Miałem szansę zobaczyć i zagrać na trzech arenach przygotowanych przez ekipę 4DRules, ich konstrukcja stoi na bardzo dobrym poziomie i każda z map ma swój własny klimat. Jedną z aren to kilka bloków, sporo śmietników i labiryntu ciasnych korytarzy, jej wystrój przywodzi na myśl Kingpina i według mnie jest to najlepsza mapa z tych dostarczanych w testówce. Druga arena to sporo schodów, jakieś wentylatory, kraty i inne klimaty przywołujące na myśl jakąś fabrykę. Zaś trzecia, najmniejsza z nich, służąca raczej do dueli, wydaje się być jakąś starożytną "konstrukcją". Niestety nie możemy za bardzo ingerować w wygląd otoczenia przez rozwalanie jakichś kublów czy innych śmieci, ale za to możemy rozwaląć apteczki, amunicję czy broń, tak aby wróg nie mógł ich użyć.



"Czym cię dzisiaj zabiję", czyli ulubiony element dla FPP-owych kilerów - oreża zbrodni, ciężkie, metalowe i nierdzewne, jednym słowem: broń. Oto co na razie mamy do dyspozycji:



Pięści - oczywiście tylko na bliską odległość (a raczej "zwarcie"), zadają bardzo mało obrażeń i w starciu z przeciwnikiem mającym tylko pistolet mamy bardzo małe szanse na uratowanie życia. Chociaż i to zależy od wcześniej wybranej klasy postaci.

Pistolet - co tu dużo mówić, najsłabsza broń dalekiego zasięgu. Po przyśnięciu klawisza odpowiedzialnego za strzał wypływa - z krótkimi przerwami - naboje. Jeśli będziemy non stop naciskać dany klawisz, to pistolet będzie strzelał prawie że seriami.

Shotgun - uaaa! Jedną z podstawowych broni w niemal każdym FPP. Ciężki, mocny, a w Gore na dodatek w miarę szybki. Do zabicia przeciwnika potrzebne są ze dwa strzały z w miarę bliskiej odległości.

Miotacz ognia - "wypływający" z niego ogień wygląda, niestety, trochę sztucznie, ale sama zabawa tym orężem wynagradza to w zupełności. Można podpalać ściany, podłogi i prawie wszystko, co stanie na twojej drodze. Może to zaszkodzić przeciwnikowi (no i jeszcze nam, jeśli źle go użyjemy).



Machinegun - stary, dobry wypływacz naboju. Raczej nie różni się czymś szczególnym w stosunku do konkurencyjnych shooterów (oprócz wyglądu oczywiście).

Rakietnica ogniowa (?) - coś na kształt rakietnicy wypływającej zamiast rakiet pociski, które po zetknięciu z czymkolwiek ogarniają najbliższą okolicę ogniem.

Zielony rail (?) - nazwę wymyśliłem sam, w sumie nie wiem, jak to nazwać - broń strzela jakimiś zielonymi pociskami (w miarę szybko) i aby unieszkodliwić tym przeciwnika, trzeba wykazać się celnym okiem.

Grafika, grafika... Jako że dla mnie nie jest zbyt ważne, czy modele postaci mają więcej wielokątów niż te z Q3 oraz czy są inne bajery, powiem tylko tyle, że grafika jest OK i nie mam do niej żadnych zastrzeżeń. Może poza tym, że niebo nie prezentuje się zbyt okazale i screenshoty wyglądają tak, jakby gra chodziła w 256 kolorach.

Na koniec muszę jeszcze powiedzieć, że Gore ma prawie zerowe szanse na jakąś większą popularność, gdy ukaże się w postaci produktu finalnego. Niektóre elementy są ciekawe, jednak to za mało, aby zmienić porządek rządzący FPP :).

PS1 Podziękowania dla Thuna i Valpurgiusa za wspólne testowanie. PS2 Więcej screenshotów z testów Gore znajdziecie w FPP zone CD.

za chwilę

matura!

jak dobrze zdać?

licealista

by szybko opanować
niezbędne wiadomości,
zdać maturę
i dostać się na studia!



PROGRAMY KOMPUTEROWE

Na krążkach znajdziesz m.in.: opracowania pytań maturalnych i egzaminacyjnych, sylabusy, tysiące pytań testowych, zadania z rozwiązaniami, słowniki ważnych pojęć i definicji, wzory, wypracowania, dodatkowo praktyczne porady nauczycieli i studentów. Dzięki licealiście znajdziesz jeszcze czas na ulubione gry!



licealista
10 przedmiotów
w 4 zestawach
(cena 49 lub 59 zł)

cena od
49

Gdzie kupić?
- dobre sklepy z oprogramowaniem
- sprzedaż wysyłkowa, tel. 022 644-55-57,
www.licealista.pl

EDGARD
multimedia
tel. (022) 644-55-57

sprzedaż wysyłkowa
(022) 644-55-57
www.licealista.pl

www.licealista.pl

tawerna rpg

Hejka!

Gra Diablo 2 ma tylu zwolenników, co i przeciwników. Dochodzę do wniosku, że miałyby mniej przeciwników gdyby nie została nazwana grą CRPG. Życie chciało inaczej i każdy kiedyś stanie przed wyborem: kim zagrać? Postaramy się w dwóch częściach przedstawić bohaterów Diablo 2. Miłego czytania.

Kamil Kondek "Kameleon"
[kameleon@rpg.pl]

POSTACIE W DIABLO 2 (część I)



PALADYN

Rycerz zawsze gotowy do walki, postępujący zgodnie z naukami Religii Światła - Zakarum. Wiarą dla niego jest miecz i tarcza, walczy o pokój i wolność na ziemi. Ponadto charakteryzuje się niezawodnością, która daje mu siłę, by nieść błogosławieństwo dla zwykłych śmiertelników i egzekwować sprawiedliwość na swoich wrogach. Zasadniczą cechą tego bohatera, odróżniającą go od pozostałych postaci, jest możliwość ochrony przed nieumarłymi. Paladyn jest postrzegany jako zbawca ludności przed szerzącym się złem, a niektórzy widzą w nim rosnącą siłę i dobroć Światła.

Tyle z historii paladyna, teraz dane techniczne :))

Atrybuty początkowe:

Siła: 25
Zręczność: 20
Żywotność: 25
Energia: 15
Życie: 55
Wytrzymałość: 89
Mana: 15

Umiejętności naszego wojaka (tylko najważniejsze): poświęcenie, pchnięcie, święty pocisk - rani ożywionych, zapał, szarża, zemsta - atakujemy wszystkimi żywiołami, błogosławiony młot, nawrócenie - cios miecza może spowodować nawrócenie się potwora, święta tarcza - zwiększa blokowanie i obronę, pięść niebios, moc, święty ogień, ciernie - wróg atakując nas, dostaje obrażenia, błogosławiona celność, koncentracja, święty chłód, święty wstrząs, przekonanie, sanktuarium - rani nieumarłych, fanatyzm, modlitwa - leczy obrażenia, odporność na ogień, śmiałość, odporność na zimno, odporność na błyskawice, oczyszczenie, wigor, medytacja, odkupienie, zbawienie - odporność na żywioły

Paladynem gra się przyjemnie, ponieważ posiada aury ochronne, takie jak odporność na ogień, błyskawice itp., więc jeśli mamy problem z jakimiś żywiołami, uaktywniamy daną aurę i po kłopotach. Aury te nie pochłaniają many, ale mają one jedną wadę, a mianowicie można korzystać tylko z jednej z nich. Napisałem na początku, że paladyn jest przyjemną postacią do grania, ale tylko dlatego, że posiada aury, których inne postacie nie mają. Technika grania tą postacią jest trudna do opanowania. Trudność gry paladynem polega na tym, że w przeciwieństwie do innych postaci - u niego trzeba równomiernie rozwijać statystyki. U paladyna najważniejsza jest siła - pozwalająca na noszenie cięższych zbroi, i zręczność - dzięki której nasza postać jest zwinniejsza i może zadawać celniejsze ataki. Nie można też pogardzić jego żywotnością, ponieważ paladyn walczy w zwarcu i punkty życia są tu najważniejsze. W trybie multiplayer paladyn jest bardzo cenną postacią ze

względu na swoje aury, którymi może ochraniać innych towarzyszy. Gdy w grupie jest kilku paladynów, każdy z nich może uaktywnić inną aurę, wskutek czego zsumują się one i będą nas i naszą drużynę ochraniać przed żywiołami.

Tyle o paladynie, teraz na tapetę idzie moja ulubiona postać, czyli...

NEKROMANTA

To bardzo tajemnicza i dziwna postać. Dziwna dlatego, że powinna walczyć po stronie Diablo, a tymczasem stoi po stronie Dobra (może mu Diablo podpadł?). Nekromanta przybywa z południowych krain obfitujących w moczarzy i cmentarzyska. Wygląd jego nie jest zachęcający - skóra trupio biała, postura koścista - to skutki zbyt długiego siedzenia w mauzoleach i studiowania czarnej magii. Postać ta specjalizuje się w ożywianiu martwych ludzi i przywoływaniu kreatur takich jak szkielety i golem.



Atrybuty początkowe:

Siła: 15
Zręczność: 25
Żywotność: 15
Energia: 25
Życie: 45
Wytrzymałość: 79
Mana: 25

Umiejętności Króla ożywionych (tylko najważniejsze): zwiększenie obrażeń, zamrożenie, osłabienie, żelazna dziewica - atakujący nas potwór sam siebie rani, groza, zamęt, wysysanie życia - atakując przeciwnika, przywracamy sobie punkty życia (dobrze, gdy brakuje buteleczek uzdrawiających), fascynacja, zniechęcenie - strasznie spowalnia atakujące nas potwory, zmniejszenie odporności, zęby, zbroja z kości - wirujący krag, który ochrania nas przed atakami przeciwnika, zatruty szylet, wybuch zwłok - zwłoki wroga wybuchają, raniąc pobliskie potwory, ściana z kości, eksplozja trucizny, włócznie z kości, więzienie z kości, trująca nowa, duch kości, ożywienie szkieletu, mistrzostwo we władaniu szkieletami, gliniany golem, mistrzostwo we władaniu golemami, ożywienie maga - szkieletu, krwawy golem, przywołanie odporności, żelazny golem, ożywienie pokonanych wrogów.

Nekromanta jest zróżnicowaną postacią, ponieważ można nim grać, stosując taktykę czarodziejki (na odległość), jak i np. barbarzyńcy (w zwarcu). W walce na odległość możemy wysyłać swoich podwładnych, aby zajęli się przeciwnikiem, i wspierać ich czarami i klątwami. Jeśli zaś chodzi o walkę w zwarcu, to sami na siebie możemy rzucić czary ochronne lub wspierać się klątwami rzucającymi na wroga. U nekromanty najważniejsze są: wytrzymałość, energia i mana. Nie należy zapomnieć o sile, ponieważ jest ona potrzebna do noszenia lepszej zbroi. Grając tą postacią, warto mieć na sobie dobrą zbroję, solidny miecz (lub jakąś buławę, która podwyższa jakąś umiejętność) i dobrą tarczę, najlepiej z umieszczonymi w niej diamentami, które chronią nas przed żywiołami. Jeśli chodzi o grę tą postacią w trybie multiplayer, to mogę napisać tylko tyle, że nekromanta może wspierać naszych członków z drużyny, rzucając na przeciwników klątwy lub wysyłając przeciw nim swoich podwładnych, takich jak szkielety czy golem.

W tej części to już wszystko. Za miesiąc opiszę trzy kolejne postacie: barbarzyńcę, czarodziejkę i amazonkę.

Pomocna Dłoń

Przypominamy, że anonse wysyłamy do PD WYŁĄCZNIE na kartkach pocztowych lub e-mailami (adres pd@silvershark.com.pl). E-maile wysyłane na inny adres nie są publikowane! Przed nadesłaniem anonsu poczytaj regulamin PD (jeśli nie ma go tutaj, to jest w pliku PRZECZYTAJ KONIECZNIE w Pomocnej Dłoni na CD), gdyż w ten sposób znacznie zwiększysz szanse na publikację swojego ogłoszenia. Na CD macie też pełną wersję PD z wszystkimi innymi działami (Mam Problem, Kupię, Sprzedam, Nawiążę Kontakt).

No problem!

• Riva TNT

Raczej musisz kupić nową płytę albo wymienić kartę grafiki na jakąś inną na złączu PCI. (A problem, jeśli dobrze rozumiem, polega na tym, że kupiłeś kartę grafiki AGP, a masz tylko PCI + ISA). www.PRC.prv.pl.

• BOOT FROM ATAPI CD-ROOM: ...NONE

Pewnie NONE oznacza, że masz ustawione bootowanie najpierw na CD, potem z dysku itp. A ENABLE oznaczało, że miałeś włożoną płytę bootującą podczas startu komputera... Najlepiej ustaw sobie w Biosie bootowanie np. tylko z dysku C:\, a w razie konieczności zawsze możesz przestawić na np. A:\, CD etc. - www.PRC.prv.pl.

• Gdzie jest edytor w UT?

Uruchom plik UnrealEd.exe (np. C:\gry\UT\system\UnrealEd.exe). Tylko najlepiej zainstaluj tak, jak najnowszego pacha. Będziesz miał wtedy dostęp do UnrealEd.exe ver. - www.PRC.prv.pl.

• Unreal Tournament

Dla Pablo z Krakowa. Uruchom plik UnrealEd.exe (np. C:\gry\UT\system\UnrealEd.exe). Tylko najlepiej zainstaluj tak, jak najnowszego pacha. Będziesz miał wtedy dostęp do UnrealEd.exe ver. 2.0 - www.PRC.prv.pl.

• Celeron 333 MHz; 32 MB RAM...

Dokup więcej RAM-u!!!
- www.PRC.prv.pl

• Klasyfikator treści

Możesz użyć jakiegokolwiek programu do Win. (np. WinBoost 2001). Jest tam opcja Deleting Rating Passworld (w sekcji Internet Explorer) - www.PRC.prv.pl.

• Damian Grychlik z numeru 8/2000

Wyjmij baterię z płyty głównej, poczekaj z 5 godzin i włóż ją z powrotem, a ustawienia BIOS-a zostaną skasowane. Jednak przedtem powinienes spisać wszystkie ustawienia BIOS-a!

Forum

• Jestem Miedzi Maty. Pomogę szczególnie w DOS-ie i WIN 3.11, a trochę w WIN 95, 9. Mój adres: 66-100 Sulechów, ul. Wiśnio-wa 36; tel. 385-42-64.

• Szukam pomocy w prowadzeniu strony: www.puma.terrama-pl.pl. Kogoś do pisania tekstów na różnorodne tematy. Mój adres: puma7@poczta.onet.pl.

• Słuchajcie nieznajomi (wszyscy): powstała nowa strona o najlepszej grze na ziemi, czyli FIF-IE 2001, jeżeli chcesz mi przy niej pomóc, to pisz na snit@poczta.fm lub czarnygo2@go2.pl (temat pomoc). Adres strony to www.strefa-fifty.prv.pl.

• Zapraszam na niedawno powstałą stronę www.megajajo.pl. Jest oczywiście o tematyce zabawnej. Jeśli chcesz, ty też możesz stworzyć tę stronę, pisz nad adres xaper@poczta.onet.pl.

• Poszukuję kogoś do tworzenia nowej strony internetowej o grach i IRC-u: text & news writerów, grafików i osób do zajmowania się kącikami tematycznymi (IRC, tipsy, triki itd.). Koniecznie przeslijcie na mój e-mail próbki waszych zdolności (obrazek, tekst, solucja itd.), adres radko43@poczta.fm.

• Internetowy magazyn kulturalno-artystyczny zaprasza!!! <http://burtadam.republika.pl/>.
• Udzielę pomocy z Fallout 1 i 2. Mój e-mail to: vault_dweller@go2.pl.

• Potrzebuję współpracowników, ponieważ brakuje mi tekstów i grafik na stronę www.barney2k3d.pl. Proszę o nadsyłanie materiałów na e-mail: mailto:barney2k@poczta.onet.pl.

• Zapraszam na moją stronę domową: www.interecho.com/ - ahuk. Znajdziecie na niej grafikę, galeria, kursy i programy. Muza - jak tworzyć sample. Poza tym gry, muzyka i inne ciekawe działy. Niedługo na stronie powstaną 3 kolejne nowe strony.

• Jeśli lubisz piłkę nożną, jesteś jej wielkim fanem i chciałbyś kiedykolwiek zagrać, chociażby w 3 lidze, to zapraszam: www.unim.prv.pl Na miejscu przeczytaj dokładnie zasady.

• Zamów darmową prenumeratę o tematyce filmowej, muzycznej, filozoficznej: gazmen@wp.pl.

• Witam wszystkich maniaków Star Wars i zapraszam na nową stronę o lowcach nagród. Znajdziesz tu obszerny dział: zyciorysy, jednostki latające oraz Sabacc. Kontakt: lex@karrde.prv.pl, a adres strony: www.bounty-hunters.prv.pl.

• Jeśli chcecie ściągnąć sobie ikony, tapety, zdjęcia, kursory, muzykę, skórki do Winampa i in. piszcie: www.spears.hg.pl baw się do woli. Proszę o wpisanie się do książki gości, czeka niespodzianka. Macie pytania, piszcie, buczakowski@go2.pl BUCHO.

• Już niedługo wystartuje całkiem nowy RAT! Jeżeli chciałbyś/chciałabyś pisać teksty, prowadzić własny kącik lub pomagać w jakiś inny sposób - pisz: rat@topnet.pl Stara numery możesz zobaczyć na stronie www.rat.topnet.pl Kombat.

• <http://www.at-online.pl> - strona maga @t! Wejść i zapre-numeruj nas! Nie zwlekaj dłużej. Dołącz do 3000 tysięcy ludzi!

• Poszukujemy nowych redaktorów do serwisu o grach komputerowych, sporcie, kulturze, humorze i wielu innych rzeczach. Chętni proszeni są o wysłanie e-maila na draszane@wp.pl lub mailto:may11@wp.pl. Otwarcie serwisu już w kwietniu.

• Zapraszam wszystkich fanów Diablo 2 do nowego klanu o nazwie Zakon Horadrim. Poszukujemy także osoby specjalizującej się w grafice. Kontakt: szulcu@kki.net.pl. Adres strony: www.horadrim.hg.pl SZULCU.

• Szukam chętnych do tworzenia strony o LO nr VI w Poznaniu, izydor@go2.pl.

• Powstała strona Baldur's Gate2, czyli "Czerwonych Magów z Thay". Zapisujcie się lub odwiedzajcie stronę <http://thay.winteria.pl/>. Listy do mnie na Magu007@poczta.onet.pl. Do Arcy-maga, twórcy zakonu i bossa: Crownxa niezgoda@poland.com.

• Mam na imię Maciej, lat 10. Szukam kodów do gier: Hitman: Codename 47, Knight's And Merchants PL, Commandos2, Pizza Syndicate PL, Command & Conquer Red Alert 2. agan@tinet.pl

• Na mojej stronie o adresie: <http://www.computerblind.prv.pl> znajdziecie informacje na temat specjalistycznego sprzętu oraz oprogramowania przeznaczonego dla ludzi niewidomych. To oczywiście nie wszystko. Kilka dobrych rad, chat i jeszcze stale zwiększająca się liczba działów oraz odnośników powinna was przekonać do wstąpienia: <http://www.computerblind.prv.pl> Michał Dziwisz.

• Zapraszam na ekstrastronkę www.destroyer.prv.pl. Co na niej jest? Wiele ciekawych rzeczy - komputer (gry, sprzęt, programy), kącik Harry'ego Pottera, dowcipy, chat. Jak już tam wejdiesz, to koniecznie wpisz się do książki! DestroyerX.

• Bardzo proszę o solucję do TR 5, broń Boże z "Komputer, Świat Gry". Tak przy okazji, będę korespondował z kimkolwiek: Twoety@poczta.wprost.pl.

• Zapraszam na nową stronę dotyczącą najlepszego zespołu świata - Bon Jovi. Najświeższe wiadomości, dyskografia, wywiady, download, teledyski, fanclub, chat, galeria zdjęć itd., www.bon-jovi.of.pl.

• Zapraszam was na moją nową stronę, a na niej: BMX, FC BAY-ERN, taniec elektro, chat, Liga Mistrzów od 1956 do 2000 roku, tapety, motocykle, DJ i inne! ZAPRASZAM SERDECZNIE, MAM 16 LAT! www.milosz-z.pl.

• Proszę o solucję do gry U.F.O.S albo poradę, jak zdobyć błoto, mc@multicon.pl.

• Mam na imię Paweł, pomogę każdemu, kto ma problem z grą Tony Hawk Pro Skater 2. Odpowiem na 100%. lyssyyy@poczta.onet.pl.

• Zapraszam na stronę poświęconą nowemu skoczkowi narciarskiemu - Tomisławowi Tajnerowi. Adres: <http://www.tajner.prv.pl/>.

• Zapraszam wszystkich fanów Commandos na stronę www.comm.prv.pl, mój e-mail: jdjdjdjd@go2.pl.

• Zapraszam na moją stronę: <http://luckass.spedia.net>.

• Gry, humor i inne. To właśnie znajdziecie na mojej stronie www.dawid.nx.pl.

• Jeśli interesujecie się grami z Blizzarda i Westwood, napisz: mrjohhny@poczta.onet.pl.

• Poszukuję paru ludzi układających rymy (którzy dorobiliby lirykę do moich podkładów) w celu stworzenia grupy hip-hopowej, kresnel@poczta.onet.pl.

• Pomogę innym graczom w przejściu gier: Half-Life, Half-life Oposing 1, Gunman Chronicles, Fallout 1 i 2, inferno007@poczta.onet.pl.

• Chciałabym bardzo serdecznie zaprosić wszystkich do obejrzenia mojej strony o zespole Limp Bizkit. UWAGA: warto!!! Możliwe również do mnie pisać maile na temat Limp Bizkit, a te najciekawsze zostaną opublikowane. Oto adres strony: limpbizkit.wizytowka.pl, mail: generation1@wp.pl.

• Z ludźmi lubiącymi pogadać na chatroomie! Zapraszam na chat www.czatowisko.pl. Lub też na moją stronę www.dbsatan.hg.pl. Strona nie jest związana z SATANIZMEM (ani jedna ani druga!), tylko z anime "DRAGON BALL".

• Zapraszam na nową stronę poświęconą Sophie Marceau, <http://www.sophiemar.hg.pl>. Ronin.

• Zapraszam na moją nową stronę wszystkie osoby interesujące się samolotami. <http://www.aeroplany.republika.pl>. Mój email: aeroplany@poczta.onet.pl.

• Deluxe Ski-Jump. Na stronie www.deluxeskijump.prv.pl znajdziecie: wersję demo tej gry, porady, najlepsze wyniki, powtórki skoków i wiele innych ciekawych rzeczy. Serdecznie zapraszam!

• Pilnie poszukujemy kogoś do pisania recenzji lub newsów do maga Ctrl. Mile widziany próbny tekst. Piszcie na adres ctrl1@poczta.wp.pl.

• Piśzę w sprawie ostatniego maila (tego w sprawie Limp Bizkita, piłki nożnej i Diablo). Prześlam wszystkich, którzy do mnie pisali. Mój komputer nie chce czytać cookies i mam zmienionego maila. Mój adres to killashark@poczta.arena.pl. Jeszcze raz przepraszam.

• Jesteśmy w trakcie tworzenia nowego portalu internetowego. Szukam wszystkich chętnych do prowadzenia aktualności, poszczególnych działów oraz kogoś, kto umie udostępnić konta www i e-mail na naszym serwerze. Mój e-mail to: ex3d@wp.pl. Project



Kurs MSDOS-a

"Jest rok 50 przed narodzeniem Chrystusa, cała Galia jest podbita przez Rzymian... cała? Nie! Jedna, jedyna osada zamieszkała przez nieugiętych Galów wciąż stawia opór najeźdźcom i uprzykrza życie legionom rzymskim stacjonującym w obozach Akwarium, Rabarbarum, Relanium i Delirium..." Te słowa zna każdy maniak Asterixa i Obelixa.

Kuba 'Kominck' Kominlarczuk

Tak sobie siedziałem i myślałem, jak wyglądałaby ta osada w dzisiejszych czasach, i doszedłem do wniosku, że Druid Panoramix używałby komputera. Jako jedyny mędrzec w osadzie potrafiłby programować, by wynajdywać nowe wywary... Dziwnie brzmi wstęp, czyż nie? Jednak temat dzisiejszy jest związany z tym, z czym kojarzy się nam tłusciutki Obelix - siłą, potęgą kruszącą każdy mur (i zabierającą helmy legionistom), jak również atrybutami druida - inteligencją, pomysłowością. A ów temat to nic innego jak tylko...

Pętla

Każdy programista powie wam, że odpowiednio zastosowana pętla jest potężnym sprzymierzeńcem. Nic więc dziwnego, że w MS-DOS-ie również otrzymaliśmy możliwość stosowania owego pożytecznego polecenia. Na początek, tradycyjnie, powiedzmy może króciutko, co to jest pętla. Pętla to jakieś polecenie lub ich grupa (w przypadku MS-DOS-a trzeba trochę improwizować...), pozwalające na wykonanie zadanych poleceń/komend ileś tam razy. Dzięki temu można wyświetlić zawartość tablicy, podać ją obróbką etc. A wszystko przy znikomym małej ilości pracy ze strony programisty (w porównaniu z tym, co musiałby zrobić, nie używając pętli). W MS-DOS-ie pętli używa się głównie przy operacjach na plikach, bo gdy chce się wykonać coś bardziej skomplikowanego, to możliwości MS-DOS-a nie starczą i trzeba użyć któregoś z języków programowania. Ale wróćmy do MS-DOS-a.

Pętlę możemy zrobić na dwa sposoby. Na początek pokażę ten łatwiejszy sposób, czyli rodzaj licznika. Jeśli chcemy, by jakieś komendy zostały wykonane ileś tam razy, to możemy stworzyć sobie zmienną systemową i zapisać do niej jeden znak, a potem dodawać do niej kolejne znaki, aż do pewnej granicy. Algorytm jest banalnie prosty, więc od razu napiszemy jakiś skrypt, który wykona coś nieskomplikowanego, dajmy na to, stworzy nam kilka plików o nazwach i.txt, ii.txt, iii.txt, itd., aż do iiii.txt:

```
@echo off
```

```
set pomocnicza=i
```

```
:petla
echo >> %pomocnicza%.txt
set pomocnicza=%pomocnicza%i
if not %pomocnicza% == iiii goto petla
```

```
echo >> %pomocnicza%.txt
echo Pliki stworzone!
set pomocnicza
```

Jaka jest zasada tworzenia takiej pętli, chyba widać. Na początek tworzymy zmienną pomocniczą i nadajemy wartość "i". Potem mamy etykietkę "petla". Kolejne kroki algorytmu to utworzenie pliku o nazwie zapisanej w zmiennej pomocniczej z końcówką .txt, dodanie do zmiennej kolejnej literki (set pomocnicza=%pomocnicza%i) i najważniejsza część całej zabawy - jeśli wartość przechowywana w zmiennej jest różna od iiii (8 razy "i"), to skaczymy do etykietki "petla". W innym przypadku (gdy pro-

gram wykonał już pętlę 8-1 = 7 razy) wykonywane są dalsze komendy skryptu. Zdziwić może fakt, że pętla została wykonana 7 razy, mimo że zmienna miała osiągnąć długość 8 znaków! Trzeba się tylko uważniej jej przyjrzeć, a widać, że na samym początku ma wartość "i", czyli przynajmniej jej tylko owe 7 liter! Jest to niezbędne (tj. nadanie wartości "i" na początku), żeby zmienną utworzyć.

Jeśli chcesz stworzyć coś bardziej skomplikowanego, to nie ma sprawy! Teraz dla odmiany pobawimy się ekranem. Spróbujemy wypisywać na ekranie tekst "MS-DOS" w ten sposób, aby poruszał się on z lewego górnego rogu do prawego dolnego. **Tylko jedna uwaga - zamiast # wpisz znak numer 255 (alt + 255)!**

```
@echo off
cls
```

```
set y=##
set x=i
set tekst=MS-DOS
```

```
echo %y%%tekst%
:petla
set y=%y%###
set x=%x%i
set u=i
cls
:linia
echo #
set u=%u%i
if not %u% == %x%i goto linia
set uecho %y%%tekst%
if not %x% == iiii goto petla
```

Ufff, i to byłby cały program. Jest on dość nieczytelny (i nie zadziała tak, jak byśmy chcieli), więc postaram się jakoś to prościej wytłumaczyć. Na początku tworzymy zmienne y (zawiera znaki, o które przesunięty będzie napis), x ("numer" wiersza) oraz tekst - tutaj wiadomo, o co chodzi. I co nasz skrypt robi? Na początku wypisuje nasz tekst na samej górze. 2 znaki spacji od lewego rogu. Następnie zwiększamy "numer" wiersza i przesunięcie. Kolejny krok to zdefiniowanie pomocniczej zmiennej u. Jej zadanie jest proste - póki u nie osiągnie tej samej wartości co %x%i (znów kłania się problem z liczbą iteracji), dopóty zwiększamy jej wartość i przechodzimy do następnego wiersza. Komenda "echo" wypisuje bowiem tekst i wskazuje do następnej linii. Dzięki temu możemy wypisać nasz tekst w tym wierszu, w którym chcemy. Ważne jest zatem wywołanie komendy cls, aby wyczyścić nam ekran przed rozpoczęciem przesuwania w dół. A na koniec niszczymy u, wypisujemy tekst (jesteśmy już w odp. wierszu) i sprawdzamy stan zmiennej x. W sumie prosta sprawa :).

Jednak na 99% to, co zobaczycie, nie będzie tym, co zamierzaliśmy. Zapomnieliśmy o jednym - o tym, by na chwilę zastopować komputer, tak by napis był przez chwilę widoczny. Jeśli chcemy to osiągnąć, trzeba po napisaniu tekstu wpisać jakieś czasochłonne komendy. Ja wpisałem coś takiego:

```
type c:\command.com > nul
```

Wpisuje to zawartość zbioru command.com do urządzenia pustego. Jednak mój Duron 600 poradził sobie z tym zbyt łatwo. Polecenie to musiałem wpisać 100 razy, aby ujrzeć zadowalający efekt.

Znakomierz tyka niemiłosiernie i wskazuje, że nie zostało zbyt wiele miejsca. Przejdźmy więc szybko do drugiego sposobu tworzenia pętli - jest nim komenda for. Mimo że jest ona prostsza od poprzedniej, nie daje takich samych możliwości - można powiedzieć, że obie me-

tody się dopełniają. Składnia polecenia jest następująca:

```
for [%y] in ( [set] ) do [command]
```

[%y] to jednoliterowa nazwa zmiennej (nie definiujemy jej), która będzie przybierała wartości kolejnych elementów ze zbioru [set]. Gdy polecenia for używamy w skrypcie, należy przed nazwą zmiennej postawić dwa znaki %, natomiast podczas bezpośredniego wpisywania jej z linii poleceń używamy jednego znaku. Działanie komendy jest następujące - zmienna y przyjmuje wartość pierwszego elementu list [set], wykonywana jest komenda [command], potem y przyjmuje wartość drugiego elementu itd. W komendzie [command] można używać odwołań do zmiennej y (i głównie po to zostało stworzone to polecenie). Wtedy odwołujemy się do niego jak do parametru, tyle że ze zdublowanym %. Natomiast zbiór [set] definiuje się, wpisując kolejno jego elementy (ciągi znaków) oddzielone spacją. Oto przykład użycia pętli wyświetlającej wszystkie cyfry po kolei:

```
for %%y in ( 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ) do echo %%y
```

Proste, nieprawdaż? Jednak można w ten sposób wykonać tylko jedną komendę... ale co by było, gdyby ta komenda wywoływała inny skrypt? :) Tak, jest to możliwe i często z tego korzystam. Robi się to, używając polecenia call [nazwa wywoływanego skryptu]. Jednak aby w tym skrypcie można było odwołać się do zmiennej y, musimy podać mu to jako parametr. Założmy, że chcemy wypisać wszystkie cyfry i powstawić między nimi dwa wiersze przerwy - musimy wtedy napisać dwa skrypty:

pierwszy

```
@echo off
```

```
for %%y in ( 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ) do call drugi %%y
```

i drugi skrypt

```
@echo off
```

```
echo #
echo %1
echo #
```

Teraz zapiszemy je (ten drugi jako drugi.bat) i wykonamy pierwszy - system wypisze nam cyfry z dwoma wierszami przerwy pomiędzy nimi. Polecenie call działa w ten sposób, że w miejscu, w którym je wywołano, zatrzymuje wykonywanie skryptu i parsuje drugi skrypt, po czym powraca do rpany w miejscu, w którym przerwał. Jest to bardzo przydatne, zresztą sami pewnie się o tym przekonacie.

Coś mi mówi, że temu odcinkowi stuknęło ponad 8 KB (może moja kłobeca intuicja, utajona przez fakt bycia mężczyzną :), więc czas najwyższy kończyć. Mogę wam zdradzić, że za miesiąc zaczynamy nowy wątek - edycję plików startowych! Mam po prostu coraz więcej mejli z problemami odnośnie ustawień klawiatury i innych i uważam, że czas najwyższy zająć się tą sprawą. Tak więc, jeśli macie/mielście jakieś problemy związane z plikami konfiguracyjnymi, to ślijcie mejle na jkomin@poczta.fm lub na kominck@gry.pl i opiszcie dokładnie problem, ew. dołączcie do mejla autoexec.bat i config.sys, a być może opiszę tutaj sposób na rozwiązanie się z waszymi problemami! Czekam na odzew! □

Zawiść? Wdzięczność?

O tym, że polska Scena to banda zaplesniatych pokurczów, wiedziałem od dawna. Sam w końcu jestem jednym z nich. O tym jednak, że jest z nimi naprawdę niedobrze, przekonałem się, gdy dostałem kilka ciepłych recenzji Taboo od... zachodnich scenowców. To i wiele innych rzeczy dało mi do myślenia, dlaczego w Polsce jest tak, że kiedy ktoś robi jakąś fajną rzecz: demo, moduł czy grafikę, nikomu nawet nie przyjdzie do głowy, żeby pochwalić autora?

Piotr 'JazzCat/Pic Saint Loup' Pacyna

DOBRA ROBOTA, STARY!

Niedawno pewien człowiek powiedział mi, że moduły mojego kolegi bardzo mu się podobają. - Dlaczego mówisz to mnie? - zapytałem. - Dam ci jego maila i telefon i sam mu to powiedz. Na pewno bardzo się ucieszy. Zanotowałem, podziękowałem i do dziś nie napisałem.

Tym, co odróżnia Scenę od prawdziwego życia, jest fakt, że nikt scenowcom za robotę nie płaci. Wedle niektórych to największa wada Sceny, wedle innych - największa zaleta.

Dlaczego wada, wszyscy wiemy. A zaleta, bo gdyby scenowcy dostawali pieniądze za swoje prace, wielu z nich umarłoby z głodu. W prawdziwym życiu twórca albo podoba się odbiorcom, którzy kupują jego sztukę, albo nie, i wtedy nie pozostaje mu nic innego, jak zająć się czymś innym. Najlepiej czymś lekkim, łatwym i przyjemnym, a przy tym dobrze płatnym. Bo ja wiem, może się nająć jako ochotnik do sprzątania odpadów radioaktywnych albo zostać królikiem doświadczalnym i dać sobie zamontować dodatkową trzustkę. Na Scenie jest inaczej. Scenowy artysta raczej rzadko kiedy wie, jak jest odbierana jego praca. Jasne, są chartsy, ale czy mają sens, skoro i tak każdy zawsze będzie głosić na swoich kumpłach? Zresztą niepokojące pytanie o obiektywność chartsów zajmowało scenowców już w czasach starożytnych, wystarczy się uważnie wcztać w artykuły takich tuzów jak Platon czy Ciceron, więc naprawdę nie ma sensu po raz tysięczny się nad nim zastanawiać.

RACZEJ PRZECIĘTNY NAIWNIAK

Jeśli scenowiec nie jest jeszcze zbyt znany, nie jeździ za często na parties i nie ma wielu kontaktów, to nie ma pojęcia, jaka jest reakcja Sceny na jego grafikę czy moduł i kim właściwie jest przeciętny scenowiec. W czasach pracy nad amigowską Silesią (magiem) sam byłem w podobnej sytuacji, dlatego z wielkim apety-

tem przystąpiłem pewnego dnia do lektury recenzji wszystkich numerów "Sila", pomieszczonej w jakimś zinnie. Tym bardziej że w trzech numerach była moja muzyka. Autor tekstu miał dla mnie niespodziankę już na dzień dobry. Kiedy dotarł do muzyki w pierwszym numerze, napisał, że niestety nie może jej zrecenzować, bo padł mu dysk. Nic to, pomyślałem i czytałem dalej.

Trudno w to uwierzyć, ale gdy przyszła kolej na następny numer z moją muzyką, sytuacja się powtórzyła! Widać niezbyt dobre musiały być te moje mody, skoro nawet dyskiety nie mogły ich ścierpieć. Aż się bałem czytać dalej. Na szczęście mój ostatni Silesiowy moduł dotarł do recenzenta w stanie nienaruszonym. "Jest raczej przeciętny" - napisał. Zacząłem się wtedy szczerze śmiać sam z siebie. To ja tu, naiwniak, czekam na jakiś komentarz, jakąś konstruktywną krytykę, a muszę się zadowolić jednym zdaniem. I taki ma być mój przeciętny słuchacz?

Od razu mi się przypomniał esej Tadeusza Konwickiego o jego korespondencji. Pewnego dnia dostał aż cztery listy. Wyjmując je ze skrzynki, był przekonany, że oto trzyma w rękach głos swoich czytelników, i czym prędzej zaczął je otwierać. Nadawca pierwszego domagał się jakiegoś głupiego artykułu, którego oczywiście Konwicki nie miał najmniejszej ochoty pisać. Drugi pochodził od starej baby, która chciała, żeby pisarz załatwił za nią jakąś sprawę w urzędzie. Zaś w trzecim grono dewotek domagało się, żeby literat przybył jutro na wspólne modły. Tego było dość. Czwarty list wywalił do kosza, nawet go nie otwierając.

BULGOT I TASIEMIEC

Czasem rozmawiając ze starszym scenowcem, nieopatrznie pochwalę jakąś młodą scenową twarz. "Wiesz - mówię - ten X jest naprawdę dobry!" Mój rozmówca zmienia się w jednej chwili. Członki zaczynają mu drzeć, z ust i nosa wycieka parująca oleista ciecz, zaś oczy tak mocno wychodzą na wierzch, aż

zaczynam się bać, że mu wypadną. Pomaga dopiero podanie soli trzeźwiących. Oczywiście z olejku goździkowego, amoniaku i spirytusu kamforowego. "Co ty powiedziałeś? - bulgocze, kiedy atak minie. - Przecież ten X to...". I tu następuje ciąg obelg tak wysublimowanych i paskudnych, że nawet przechodzący obok dresiarze umykają, pobrzękując trwożliwie bransoletami.

O co chodzi? Otóż zauważyłem, że wielu ludzi robi wszystko, co tylko można sobie wyobrazić - da się sfilować w trakcie defekacji, sprzeda nerkę albo nawet zje własne gówno, ale wszystko to nic, kiedy mają kogoś bezinteresownie pochwalić. Bo to im się w głowach nie mieści. Praktycznie jedynym miejscem na Scenie, gdzie młodzi, zdolni, a niezbyt jeszcze znani scenowcy mogą liczyć na ciepłe słowo, jest Taboo. Przy najmniej jeśli chodzi o Amigę. I mówię to bez fałszywej skromności. Bo aż mnie cholera bierze, kiedy widzę utalentowanych ludzi którzy, spotykając się z wyniosłą obojętnością scenowych mediów, tracą motywację i zniechęceni gdzieś znikają. Doskonale ich rozumiem. Sam kiedyś byłem początkujący i pamiętam, jak bardzo pragnąłem uznania.

Wszyscy ci, którzy scenują kilka lat, śmieją się teraz, bo oni takich problemów nie mają. Po prostu po paru latach scenowania wie się już, czy robi się swoje dobrze, czy nie, i zachwyt albo pogarda publiczności niewiele zmienia. Ale większość żółtodziobów chce być zauważona i uważam, że jeśli są naprawdę dobrzy, mają do tego prawo.

Teraz mnie to dziwi, ale jeszcze przed paroma laty sam byłem podobny. Przykładowo, jeśli spodobał mi się jakiś moduł, wiedziałem o tym tylko ja i mój tasmiemiec. Swoją zachwyt zachowywałem dla siebie: ja zieleniec z zazdrości, on machając czułkami i zgrzytając zębami. Potem się zmieniłem i zacząłem wysyłać ludziom krótkie a miłe liściki. A najciekawsze jest to, że od tego czasu sam zacząłem dostawać podobne!

Scena komputerowa jako organizacja niekomercyjna jest więc już z samej definicji hodowlą megalomanów i maniaków robiących swoje, chociaż nikt tego nie potrzebuje. Problem w tym, że między nimi są też ludzie naprawdę uzdolnieni, ale często mniej "hałaśliwi" od swoich kolegów. I myślę, że nic wam się nie stanie, jak wyślecie takiemu kartkę czy maila z miłym komplementem. To nic nie kosztuje. □

THE CORUSCANT GLOBE

IN WŁOCHY DŁUGI DŁUGI

Star Wars PL polska społeczność w uniwersum Gwiezdnych Wojen



Grupa ludzi podłączonych do Holo, różnych, choć związanych jednym - przywiązaniem do świata, w którym zniszczono dwie Gwiazdy Śmierci (choć co do sposobu zniszczenia kwestie są sporne), gdzie Jedi walczą o Nową Republikę, gdzie z cienia wychodzą coraz to nowi Sithowie, gdzie pełno jest przemytników, pilotów i żołnierzy. Łączy ich ten świat. Różni - niemal wszystko.

Tak, może mało poetycko, można by opisać listę dyskusyjną świata Star Wars. Kto o niej wie? Uczestnicy i kilka innych osób. Tymczasem w Polsce są fani "Gwiezdnych wojen", którzy z pewnych powodów nie mają pojęcia o jej istnieniu. To dla nich, dla ich wygody powstał ten tekst, aby ułatwić im życie i zaoszczędzić żmudnego przeszukiwania czeluści Internetu.

Lista dyskusyjna Star Wars PL istnieje od stycznia '98. Zrzesza ona fanów, entuzjastów tematyki "Gwiezdnych wojen" - czy to filmów i książek, czy komiksów, figurek, gier komputerowych, RPG, czy jeszcze innych produktów sygnowanych ich logo. Toczy się tu dyskusja na rozmaite tematy związane z filmami, literaturą i ogólnie wszystkim, co wiąże się z uniwersum wykreowanym przez George'a Lucasa. Na przykład: "Świat GW a fizyka", "Eter w SW", "Budowa mieczy świetlnych", "Symbolika SW" czy wymiana poglądów na temat tego, czy Obi-Wan użył Ciemnej Strony Mocy w finałowej walce Epizodu I. Rozmowy są o tyle frapujące, że "tutejsi" ludzie analizują problemy tegoż wszechświata z wielu różnych perspektyw, zależnie od potrzeb. Warto nadmienić choćby, że zdarzają się argumenty poparte zasadami fizyki kwantowej czy filozofii. Ale nie ma się czym za bardzo przerażać - dyskusje nie są wyłącznie akademickie, suche itp. O ile fani JarJarBinka nie są bardzo złądkami, to oferujemy dawkę humoru (na przykład cykl "Piżamerium kontratakuje"). I zapewniamy, że na szczęście nie wszyscy dyskutanci są chodzącymi encyklopediami SW. Ogólnie można rzec, że istnieje tutaj sposobność dowiedzenia się wszystkiego o SW, jak również podzielenia się własnymi wiadomościami.

Nie jest ważne, czy preferujesz Imperium, czy Rebelię. Tu każdy ma takie samo prawo głosu. "Imperiale" polemizują z "Rebelami", a z boku przyglądają się przemysłnicy i tylko się uśmiechają. Fan Sithów czy Rycerzy Jedi może tu odłożyć miecz świetlny i przygotować się do szermierki słownej z przeciwnikiem. A taki pojedynek - zaręczam - jest nie mniej emocjonujący. I, co niesłychanie ważne, nie powoduje ran, które trzeba godzinami kurować w zbiorniku bacta :).

Najprostszą drogą, aby zapisać się na listę, jest odwiedzenie strony internetowej <http://www.swpl.prv.pl> (jeśli alias nie działa - <http://republika.pl/nloriel>). Znajduje się tam bardzo ważny dokument, tzn. FAQ listy. Polecamy rozpoczęcie swej działalności na SWPL od przeczy-

tania tegoż. Powód jest niezwykle prosty - w wymienionym dokumencie zawarty jest spis podstawowych zasad zachowania, których częste łamanie kończy się dość nieprzyjemnie. Jakkolwiek dyskutanci są otwarci i pomocni w przypadku ewentualnych wątpliwości, dość surowo reagują, kiedy ktoś swe tezy podpira "faktami" wyssanymi z palca. Preferujemy na SWPL wysoki standard - zarówno treści, jak i formy. Władzę na liście sprawuje Rada Listy. Jej skład jest wymieniony zarówno na stronie internetowej, jak i w FAQ. To ci spośród nas, którzy czuwają nad przestrzeganiem zasad dyskusji, ustalonych przez samych zainteresowanych.

Nie jesteśmy bynajmniej zamkniętą grupką, niczym jakiś krąg wtajemniczonych. Z radością przyjmujemy do swego grona każdego nowego fana "Gwiezdnych wojen", który zapragnie do nas dołączyć. Nie uważamy też siebie za jakiegoś rodzaju wyrocznię. Wszyscy wciąż się uczymy, różni nas tylko to, jak wiele już wiemy. Dyskutanci z radością odpowiedzą na pytania dotyczące Star Wars i sami będą zadowoleni, poznawszy nowy punkt widzenia. W końcu, im więcej opinii, tym większa szansa na znalezienie tej najlepszej, obiektywnej.

Dajemy możliwość wypowiedzenia się. Co więcej, wypowiedź nie jest skrepowana niczym poza tematyką "Gwiezdnych wojen" i regułami kultury słowa pisanego. I, co najważniejsze, dajemy naprawdę się tego wari. Panuje tu koleżeńskość, budowana na wzajemnym szacunku i radości z dyskusji. A co do tej ostatniej, to jest jej wiele, gdyż humor dyskutantom zdecydowanie dopisuje :).



Szukasz przyjaciół zainteresowanych SW? Masz coś ciekawego do powiedzenia? Chciałbyś znaleźć forum wymiany poglądów na temat "Gwiezdnych wojen"? Chciałbyś dołączyć do grupy fanów uniwersum Lucasa? W takim razie zapraszamy! Dołącz do nas, a poszerzysz swą wiedzę i zdobędziesz nowych przyjaciół, na których możesz liczyć.

Nie wymagamy chyba wiele? Zainteresowanie SW, odrobina zdrowego rozsądku i stosowanie się do niezbyt surowych reguł obowiązujących w naszej społeczności, która egzystuje w spokoju. To wszystko. Ale czego więcej trzeba, by w przyjaznym gronie wymieniać się poglądami i zaprzyjaźniać?

Kiedy już się zapiszesz, przywitaj się z zrelaksuj - jesteś w gronie przyjaciół. Niektórzy są tu od kilku miesięcy, inni - od kilku lat. Szanuj ludzi, a oni uszanują ciebie i będziesz mógł liczyć na świetnych przyjaciół. Powodzenia. Niech Moc będzie z Tobą!

Holoprojektor zamigotał i zgasł. Neilax odsunął się od panelu swojego stanowiska. Przesłuchał już wszystkie wiadomości. Teraz zastanawiał się nad ripostą. Jak tu dowieść, że Obi-Wan użył Ciemnej Strony Mocy, kiedy zabił Darthę Maula?

Neilax (przy pomocy Michała "N'Loriela" Poręby oraz Marcina "Lorda Sith" Kieżyńskiego) i dyskutanci SWPL.

Imperator

"Dochodzę do wniosku, że ten świat nie jest mnie godny. Próbowałem go zmienić - na próżno. Ta planeta jest niczym. Wydała jedną tylko istotę, z której jest jakiś pożytek: Darthę Vadera. (...) Moc to Władza. Jestem najwyższym władcą, a będę miał więcej - znacznie więcej. Przewyższę sam siebie. Cały ten senat to zwykła banda darmozjadów. Czy ich potrzebuję? Widzę wszystko, co robią za moimi plecami, słyszę każdą ich myśl. Utrzymują, że ich Imperator ma nie po kolei w głowie. O tak! Stary wariat ze mnie, bo zakochałem się w «niej». Pragnę «jej». Będzie wspaniała - jak sama śmierć. A śmierć jest Władzą. «Ona» będzie moją «gwiazdą». «Gwiazdą» najwyższego Władcy - «Gwiazdą Śmierci»." - Imperator Palpatine

Imperator Palpatine był niekwestionowanym władcą galaktyki. Bardzo szybko pozbywał się swoich wrogów i zdrajców. Do tych, co przetrwali najdłużej, należeli: Mon Mothma, Bail Organa, Luke Skywalker (przyczyna jego zguby i śmierci). Dla niego byli próżni, godni pożałowania, tak jak ta buntownicza hołota, której przewodzili. Rebelia się rozszerzała, ale bez możliwości użycia Mocy nie mogła być przezeń traktowana poważnie. Dla najpotężniejszego Mistrza Ciemnej Strony Mocy czasów Imperium Galaktycznego nie stanowili oni żadnego oporu, nie byli godnymi przeciwnikami. Za to "służyli mu wiernie" jako wymówka dla ciągłych zmian w Imperium mających na celu wprowadzanie ładu i porządku. Ładu Palpatine'a, który rozprzestrzenił się tak, że ciężko byłoby go wyplenić. Wtedy Rebelia stałaby się zbędna, lecz do tego czasu pełniła ważną rolę w jego planach.

"Rycerze Jedi, ci pozbawieni silnej woli wyznawcy «słabszej strony Mocy», już nie żyli dla niego, nie istnieli. Wiedział, że mogli mu zagrozić, więc posłał przeciwko nim Sithów i ich Mrocznego Lorda. Wielu z Jedi dowiodło własnej głupoty i niższości, pozwalając się zabić - przynębieni upadkiem Republiki nie stawiali praktycznie żadnego oporu. Niewielu z nich wybrało walkę lub uciekło. Lecz i oni ulegli sile Imperium i jego nieustępliwemu słudze - Darthowi Vaderowi, byłemu rycerzowi Jedi. Niektórym z nich udało się dotrzeć do samego Palpatine'a - tych z wielką satysfakcją unicestwił sam. Pogrom ten jednak wymagał ogromnych wysiłków i poświęcenia wielu ludzi, spośród Sithów pozostał przy życiu sam tylko Vader. Jednak w ten sposób Palpatine pozbył się najgroźniejszych wrogów.

Jego twarz, schowana przeważnie w mroku kaptura, charakteryzowała się zwiędłą i pokrytą plamami skórą, głębokimi odczynami, żółtymi oczami, przenikliwym, zimnym i żywym spojrzeniem, w którym płonął dzwiny ogień. Twarz ta naznaczona była upływem lat. Usta były już tylko szczeliną, jednak dość często rozciągały się w okrutnym uśmiechu. A ci, którzy słyszeli ten śmiech, najczęściej szukali powodów, by zniknąć z pola widzenia władcy.

Jedynym najpoważniejszym wrogiem Vadera wydawała się już tylko śmierć. Zdziwieni? A czy przyjrzelście się jego starczej figurze. Nikt z was nie dałby mu pewnie więcej niż 5-10 lat życia. Więc pewnie nie zdziwi was, że on także był tego świadom. Dobrze wiedział, że ta mroczna energia, którą władał i która przepływała przez jego ciało, po pewnym czasie, gdy stanie się już zbyt słabe, rozerwie je. Gdyby zaś umarł naprawdę i utracił swą fizyczną postać, na zawsze przepadłby w otchłani Ciemnej Strony. Zawiądnęłaby nim tak, jak on zawiądnął galaktyką. Zebrałaby swoje zniwo. Jednak on drwił ze śmierci. Czemu? Bowiem gdyby poczuł, że chwila ta nadchodzi, udałby się na Byss, gdzie czekała sala z co najmniej tuzinem klonów, które umożliwiały mu ponowne narodziny. Wiedzę o klonowaniu i związanych z nim tajnikach Ciemnej Strony uzyskał z holocronów Ashki i Vantosa Bode. Zasypiał, a wkrótce potem budził się w nowym, młodym ciele. Umieranie bolało, lecz jakże niska to była cena za nieśmiertelność!

Obywatele Imperium nie wiedzieli o takim stanie rzeczy. Nie widzieli nigdy Imperatora, który starzał się w tak zastraszającym tempie. Dla nich wciąż był człowiekiem w średnim wieku, o charyzmatycznym, władczym wyglądem. Zawdzięczał to głównie najnowszej holograficznej technologii. Kiedy osiągała go starość, Imperator nie pokazywał się publicznie, nie brał udziału w wystąpieniach, powierzając zarządzanie codziennymi sprawami swoim zaufanym doradcom, m.in. Ars Dangorowi. Wygłaszał oni wszystkie publiczne przemówienia. We wszelkich innych kontaktach z Imperatorem pośredniczył jego wierny sługa - Pestage. Jedynie niewielka garstka osób, jak np. Darth Vader czy Mara Jade, oglądała Imperatora takiego, jakim był naprawdę. Tylko im ufał. Nikt inny nie miał prawa ujrzeć zmian, jakie zachodziły z niesamowitą szybkością w jego wyglądzie. Trzeba było ukrywać przed Imperium jako całością zarówno istnienie klonów, a także to, iż był mistrzem Ciemnej Strony Mocy.

Prowadziło to do dziwnych sytuacji. Czasem Palpatine, chcąc zamaskować nieoczekiwaną młodość lub starość, musiał korzystać z osobistego projektora holograficznego. Na przykład Bevel Lemelisk, konstruktor Gwiazdy Śmierci, zobaczył

Imperatora, kiedy ten był bardzo stary. Palpatine wiedział, że po ponownych narodzinach będzie musiał podczas spotkań z Lemeliskiem holograficznie ukrywać swą młodość.

Największym problemem z klonami był fakt, że były to tylko kopie, o jeden krok więcej oddalone od ochronnego działania Mocy. Tym samym były bardziej wrażliwe na szkody wyrządzane przez gwałtowne przepływy energii Mocy. Imperator sądził jednak, że potrafiłby przebudować swoje ciało, dosłownie stworzyć je od podstaw z energii Ciemnej Strony, wykorzystując jeden z klonów jako wzorec. Mając takie ciało, byłby czystą ciemną stroną Mocy, a wtedy nic nie mogłoby go powstrzymać!

Medytacje Imperatora przypominały trans. W tym czasie Palpatine nie jadł ani nie robił nic innego, a tylko doprowadzał ciało do stanu takiego osłabienia, że mógł dokonać przejścia samą tylko siłą woli. Palpatine łączył się z Mocą w jedno. Jego słabe ciało zostawało daleko z tyłu, umysł zaś wędrował po galaktyce. Jego galaktyce. Wyczuwał pulsujące w niej energie życia i śmierci, a dzięki więzi, jaka łączyła go z Ciemną Stroną, mógł delektować się siłą, jaką otrzymywał w nagrodę za wierną służbę. Wszystkie wysiłki Palpatine'a zmierzały ku stworzeniu takiej galaktyki, w której miliard światów zasilałby Ciemną Stronę gniewem, strachem i agresją. Nazywał ów nieistniejący jeszcze twór swoim Imperium Mroku. Naturalnie, bardzo wysoko cenił sobie osobistą władzę, którą otrzymywał jako najwyższy rangą z tych, którzy posługiwali się Ciemną Stroną, i miał wszelki zamiar sprawować tę władzę przez wieczność. W ten sposób on i Ciemna Strona Mocy mogłaby razem rządzić każdą istotą żywą. Posługując się Mocą, Imperator potrafił porozumiewać się na wielkie odległości z innymi ludźmi, czasem jednak wołał korzystać z przekaznika holograficznego ze względu na wytwarzany przezeń ogromny wizerunek swojej postaci, budzący w rozmówcy strach. Często "widział", co dzieje się w miejscu, na które skierował wewnętrzny wzrok. Umiejętność ta zapewniła mu nieocenioną przewagę podczas walki o władzę.

Palpatine zdecydowanie cenił sobie lojalność. Nigdy jednak nie wierzył nikomu bezgranicznie. Tarkin dostał wolną rękę w sprawie wykorzystywania Gwiazdy Śmierci, ale każdego, kto dysponował władzą, należało obserwować, choćby był najbardziej lojalny. Vader znakomicie nadawał się na obserwatora, a sam z kolei znajdował się pod obserwacją swego pana.

Żadna technologia nie budziła w Imperatorze lęku. Jak to często powtarzał Vaderowi, prawdziwą siłę we wszechświecie stanowiła Moc. Uważał, że Vader był pozbawiony głębokiego i ostrego spojrzenia na wiele spraw związanych z Mocą, bowiem uważał Ciemną Stronę za narzędzie mogące zaprowadzić w galaktyce ładu - tak jak on go pojmował - jednak wahał się przed użyciem pewnych narzędzi do osiągnięcia tego celu. Palpatine był pewien, że ten człowiek zawsze będzie mu bardziej posłuszny niż inni. Ten Jedi-renegat krążył wokół majestatu Imperatora i jego zła jak cma wokół płomienia świecy. Potrzebował emanującej z Palpatine'a ciemności, by wypełniła pustkę w jego wnętrzu, ale jeśli nie chciał spalić się na popiół, nie wolno mu było podejść za blisko. Lord Sith cały należał do niego, ciałem i duszą. Duch Anakina Skywalkera przepadł równie pewnie, co poszczególne części ciała tego scyborgizowanego olbrzyma.

Palpatine - twórca Imperium, Mistrz w posługiwaniu się Mocą, wyposażony w subtelny, a jednocześnie niebezpieczny umysł. Przewidywał przyszłość z łatwością. Można podejrzewać, iż specjalnie pominął w czystce Obi-Wana Kenobiego, by ten mógł wyszkolić nowego Skywalkera, a potem patrzeć na kolejną swą porażkę - gdyby kolejny Skywalker przeszedł na stronę Mroku.

To Palpatine, a nie Coruscant, stanowił serce Imperium, otoczony zawiłą siecią biurokracji, doradców, admirałów i szpiegów. Potrafił się kreować na sługę woli Galaktyki, podczas gdy to on zawsze ciągnął za wszystkie sznurki. Używając pokrewnych rozkazów i manipulacji, wciąż utrzymywał w swoich sługach pragnienie zabiegania o jego względy. Jednocześnie pilnował, by żaden z nich nie miał zbyt dużej władzy, tak by nie mógł być postrzegany jako jego ewentualny następca. Szczując wzajemnie przeciw sobie otoczenie, utrzymywał porządek w aparacie władzy i odwracał jego uwagę od prywatnych ambicji, udawadniając, kto jest panem, a kto sługą. Nawet Wielcy Moffowie byli tylko pionkami w jego grze.

Tylko jeden człowiek mógł podołać temu zadaniu, tylko jeden człowiek mógł władać tak wielkim Imperium - tym człowiekiem był Palpatine, a jego władza była absolutna...

Na podstawie opowiadanka Brendona J. Wahlberga "Imperator Mroku" - Marcina "Lord Sith" Kieżyńskiego. Podziękowania dla Magdaleny Jarczyk za ciężką pracę przy tłumaczeniu opowiadania, dla Magdy Pruszyńskiej za podstanie go oraz dla mojej Hand of the Emperor (czyli Sylwii) za to, że nie przeszkadzała mi w pisaniu (i czytaniu).

Marcin "Lord Sith" Kieżyński

<http://www.swpl.prv.pl>

Przyszłość według Blizzarda

Blizzard to firma znana nie tylko z wypuszczania na rynek gier, które stają się prawie bez wyjątku przebojami. Nam, piszącym o grach, daje się we znaki jej powściągliwość w udzielaniu informacji na temat postępów w pracach dotyczących aktualnych projektów. Od święta wypuszcza press packi, obdaruje kilkoma obrazkami i może przez długi czas podgrzewać atmosferę wokół swoich produkcji. Zobaczyć grę przed jej premierą udaje się nielicznym.

Marcin Serkies

Dlatego nie kryłem zdziwienia, gdy pewnego dnia okazało się, że za tydzień Blizzard organizuje konferencję prasową w stolicy Francji. Tak wypadło, że to właśnie ja odwiedziłem Paryż i teraz zdaje relację z tego wyjazdu.

Oczywiście, Blizzard do końca pozostał tajemniczy. Do ostatniej chwili mogłem tylko spekulować co do tematu konferencji. Wiedziałem jedynie, gdzie i o jakim czasie ma się ona odbyć oraz kto ją poprowadzi. Właśnie nazwisko tego pana naprowadziło mnie na słuszny, jak się okazało, trop. Gdzieś obok przeczytacie kilka słów na temat pana Ropera, a ja tymczasem przejdę do rzeczy.

Nie będę opowiadał o tym, jak to z wielkimi trudnościami dostałem się na miejsce, w którym odbywała się konferencja. Dość powiedzieć, że na półtoragodzinne spotkanie przybyłem z opóźnieniem wynoszącym dokładnie dziewięćdziesiąt minut. W myślach widziałem już siebie atakowanego za to wszystkie "niedopełnienia obowiązków służbowych" i inne takie nieprzyjemności. Do winiarni, gdzie odbywała się konferencja, wchodziłem... lekko mówiąc, zdenerwowany.

Na szczęście, okazało się, że sytuacja wcale nie jest zła. Zaproszonych zostało tylko dziennikarzy, że w ciągu całego dnia odbywały się trzy identyczne spotkania, więc mogłem uczestniczyć w następnym. Uspokojony rozglądałem się po kilkusetletniej piwnicy, w której odbywała się konferencja. Od wieków trzymało tam wino i tak się dzieje po dziś dzień. O świetności tamtejszych trunków mogłem przekonać się osobiście, gdy w przerwie między konferencjami miły pan

z obsługi pokazywał nam, jak należy degustować wino - zaczął, wypada dodać.

Przyjemności te jednak długo nie trwały, nadszedł czas, kiedy miała rozpocząć się kolejna konferencja. Wcześniej jednak każdy z przybyłych dziennikarzy musiał podpisać zobowiązanie, że informacji, które usłyszy, nie wyjawia przed końcem marca. Podpisałem, wszedłem do sali konferencyjnej i zająłem dogodnie miejsce, z którego dokładnie widziałem cały ekran, a na nim jak na razie tylko pulpit okienek.

Gdy wszyscy zajęliśmy miejsca, Bill Roper wprowadził nas w temat konferencji. Tak jak się spodziewałem, jej celem było przedstawienie nam postępów nad dwoma tytułami, nad którymi aktualnie pracują ludzie w Blizzardzie. Mowa oczywiście o Warcraft 3 oraz dodatku do Diablo 2, który to niedawno doczekał się zapowiedzi w naszej gazecie. Sami się chyba domyślacie, że szczególnie niecierpliwie czekałem na pierwszy kontakt z następcą najlepszej, moim zdaniem, strategii czasu rzeczywistego. Zanim Bill uruchomił Warcrafta zdradził nam jeszcze, że dwie ekipy z Blizzarda pracują właśnie nad dwoma całkowicie nowymi projektami. Niestety, nie zaspokoje waszej ciekawości, projekty są pokryte taką tajemnicą, że ludzie przy nich pracujący sami dokładnie nie wiedzą, nad czym pracują. Więcej informacji na pewno pojawi się po targach E3, a na razie na dużym ekranie pojawia się menu główne Warcrafta 3.

Od razu widać, że w grze próbuje się utrzymać klimat wielkiego poprzednika. Już sama grafika przedstawiona w menu nie pozostawia wątpliwości - to na pewno Warcraft 3. Bill tłumaczy, że gra nie jest skończona. Engine graficzny ma jeszcze kilka wad, a zasada, na której opiera się granie, to odpalanie pojedynczych map, bowiem tryb kampanii nie istnieje, co nie przeszkadza w odpaleniu gry.

Pierwsze wrażenie... Mimo trójwymiarowości i związanych z nią oczywistych korzyści dla gracza, Warcraft 3 jest naprawdę podobny do Warcrafta 2. To dobrze, jednak nie ma czasu na zastanawianie się. Bill żwawo przystępuje do prezentacji. Na początku przedstawia nam podstawy, czyli dostępne w grze zasoby i możliwości ich zdobywania. Nastąpiło tutaj kilka zmian, jednak na razie nie są one zbyt istotne. Ważne jest chyba to, że zrezygnowano z drewna jako z zasobu. Drzewa owszem, można ścinać (a nawet sadzić!), ale ma to bardziej znaczenie taktyczne.

Dalej, okazuje się, że w nowym Warcraftie najważniejszą rzeczą nie będzie zdobywanie zasobów, dużo większy nacisk położono na eksploatację terenu, uzyskanie doświadczenia przez bohaterów, a także na zróżnicowanie dostępnych ras.

Po tym dość ogólnikowym wstępie Bill przystąpił do konkretów, a dokładniej rzecz biorąc, zaczął prezentację bohaterów, którzy w Warcraftcie 3 odgrywają niebagatelną rolę. Jak przystało na połączenie gry RTS z RPG, nasi bohaterowie charakteryzują się klasycznymi dla gier fabularnych cechami. Oprócz tego każdy z nich dysponuje specjalnymi umiejętnościami, które dobrze wykorzystane okazują się naprawdę pomocne. Podnoszenie poziomu właściwości związanych z bohaterem oraz zdobywanie nowych umiejętności odbywa się w klasyczny sposób. Odnajdując skarby i pokonując przeciwników, bohaterowie uzyskują kolejne punkty doświadczenia. Skolekcjonowanie odpowiedniej ich liczby pozwala natomiast przejść do kolejnych poziomów doświadczenia. Wraz z nimi podnoszą się poziomy poszczególnych cech bohatera, a także otrzymuje on nowe umiejętności. W okolicach siódmego poziomu nasz bohater zyskuje najpotężniejszą z nich. Przy okazji omawiania bohaterów bardzo istotne wydaje się jeszcze kilka spraw. Jak mówi Bill, celem twórców było, aby gracze mogli przywiązać się do bohaterów, aby często korzystali z proponowanych przez nich usług i co najważniejsze nie załamywali rąk, gdy któryś zginie. W Warcraftcie, w którym bohaterowie byli równie ważni, śmierć któregoś z nich zmuszała do ponownego rozgrywania misji. Warcraft po spełnieniu pewnych warunków pozwala przywrócić życie naszemu bohaterom oraz umożliwić im dalszą działalność. Bardzo ważne będzie również zbieranie magicznych przedmiotów, które rozsiane są po planszach. Każdy z herosów może przenosić do czterech takich przedmiotów naraz, a korzystanie z oferowanych przez nie możliwości nie raz okazuje się bardzo przydatne. Wśród przedmiotów znajdują się między innymi różnorakie napoje pozwalające na leczenie ran czy poprawianie niektórych współczynników. Ważne w grze okazują się również specjalne kamienie pozwalające w dowolnym momencie gry zmienić dzień w noc lub odwrotnie, co jest o tyle przydatne, że niektóre rodzaje jednostek nie sprawują się najlepiej w świetle dziennym, a inne nie nadają się do prowadzenia akcji w nocy.

O samych jednostkach Bill nie powiedział nic nowego, ale wyraźnie był zadowolony z tego, że osiągnięto duże ich zróżnicowanie. Jak już wspominałem, w grze niezwykle istotne jest umiejętne wykorzystanie unikalnych właściwości dostępnych ras, co tylko może doprowadzić do zwycięstwa. Z innych ciekawostek z pewnością warto wymienić, szeroko pojęte, ukształtowanie terenu, który został podzielony na siedem poziomów, a to oczywiście ma ogromny wpływ na rozgrywkę (ukrywanie się za wzgórzami itp.). Rzecz jasna, nie tylko liczy się ukształtowanie terenu, ale i jego rodzaj. Rzeki, na przykład, podzielono na nieprzekraczalne i na te, przez które można w jakiś sposób przejść. Bardzo ważny jest również fakt dotyczący jednostek lotniczych, które występują w grze, a nie będą miały możliwości dotrzeć wszędzie - jak miało to miejsce w Starcraft. Pojawia się miejsca, do których dostęp będzie tylko drogą lądową, ale co do szczegółów Bill pozostał bardzo tajemniczy.

Rzecz jasna, nie sam nagi teren będzie służył jako tło akcji. Gracz oraz jego przeciwnicy będą budowali osady, bazy, a na dodatek - co jest nowością w serii - pojawią się różnego rodzaju budynki neutralne. Niestety, w tym wypadku również nie dane nam było zapoznać się ze szczegółami. Bill pokazał tylko, jak jeden z bohaterów w jednym z neutralnych budynków dokonuje zakupów. Możliwości będzie oczywiście dużo więcej.

Warto jeszcze wspomnieć o oprawie graficznej i dźwiękowej tej produkcji. Jak wspominałem na początku, mimo wykorzystania trzech wymiarów, gra wydała mi się podobna do swojego poprzednika. Wrażenie to z czasem nie mijało, a nowa grafika robiła na mnie z chwilą na chwilę coraz lepsze wrażenie. To, co dobrze wygląda na screenach, w rzeczywistości daje jeszcze lepsze efekty. Jednostki są wspaniale animowane, sposoby użycia czarów spektakularne, a sam teren i budowle wyglądają najwyraźniej ładnie. Kamera, z której gracz obserwuje akcję, nie jest w pełni swobodna. Pozwala jedynie na zbliżenia oraz podgląd z mniejszego lub większego kąta. Bill stwierdził, że oddanie graczowi pełnej kontroli nad kamerą często sprawia, że nie może on rozemnać się w tym.



co i gdzie się rozgrywa. Coś w tym jest, bo system zastosowany w Warcraftcie wydał mi się całkiem udany. Równie miłe wrażenie zrobiły na mnie mapy, z których każda została przygotowana w kilku wersjach - na różne pory roku. Okazało się przy tym, że w czasie kampanii będą się zmieniały pory roku, a upływ czasu będzie naprawdę odczuwalny. Jeśli chodzi o udźwiękowienie gry, to nie mogę teraz za dużo powiedzieć, za wcześnie na to. Z pewnością mogę jednak stwierdzić, że głosy przypisane poszczególnym jednostkom, a które tak lubiliśmy w poprzedniej części, nadal pozostaną równie bliskie naszym upodobaniom.

Tyle mniej więcej dowiedzieliśmy się w ciągu godziny, słuchając Billa i oglądając to, co wyczyniał z Warcraftem 3. Na koniec zrelacjonował w kilku słowach działalność edytora scenariuszy, który ma być dołączony do gry. Podobno będzie prosty w obsłudze, a dzięki szerokim możliwościom korzystania ze skryptów i kontrolowania wydarzeń, pozwoli na kreowanie naprawdę profesjonalnych scenariuszy.

Trochę jednak szkoda, że nie dowiedzieliśmy się zbyt wielu szczegółów dotyczących kampanii czy choćby o trybie multiplayer, ale cóż, czasu było niewiele, a mieliśmy przed sobą atrakcje związane z dodatkiem do Diablo 2. Jego zapowiedź mogliście przeczytać w jednym z poprzednich numerów i chyba nie będę powtarzał tutaj informacji, które tam wcześniej zamieściliśmy. Skupię się raczej na tym, co może stanowić dla was pewną nowość. Na samym początku prezentacji Bill stwierdził, że wszyscy ci, którzy pracowali nad dodatkiem, są bardzo zadowoleni ze zmian i ulepszeń, które w nim wprowadzili. Tak więc szczególnym powodem do dumy są postacie dwóch nowych bohaterów, sam teren gry oraz gigantyczna liczba nowych przedmiotów i możliwości ich kolekcjonowania, nowi przeciwnicy, nowe czary itp., itd. O tym wszystkim już wspominaliśmy, ale wypada powiedzieć parę słów o wrażeniu, jakie zrobiło na mnie obejrzenie dodatku.

Cóż, chyba nie da się ukryć, że nowy akt to jedno wielkie pole walki. Tutaj nie ma chwili na wytchnienie, nie dość, że zewsząd atakują nas hordy potworów, to jeszcze z nieba spadają różne słoństwa mogące wyrządzić nam krzywdę. Żeby sobie z tym wszystkim poradzić, gracze mogą używać nowych, potężniejszych przedmiotów oraz czarów. Wprowadzono przy tym pewne ograniczenie... Nowe zaklęcia i umiejętności są potężniejsze niż w podstawowej wersji gry, ale nie można już używać ich bez opamiętania. Trzeba chwilę odczekać, zanim znowu porazi się przeciwnika jakimś magicznym pociskiem czy inną potężną bronią. Dzięki temu unika się sytuacji, w której np. mag stawia kilkanaście ogniowych ścian, przy tym rzuca ognistymi kulami i jeszcze popierduje sobie ogniszciami. Teraz wykorzystanie magii ma być bardziej wyrafinowane. Udało mi się oczywiście podpatrzeć kilka z tych nowych umiejętności i muszę powiedzieć, że zrobiły na mnie wrażenie. Pulałki assassina potrafią być śmiertelne, a druid zamieniony w wilkołaka całkiem nieźle daje sobie radę w walce. Ogólnie rzecz biorąc, z dodatku powinni być zadowoleni wszyscy, wraz z tymi, którzy zakochani są w kolekcjonowaniu przedmiotów i ci, którzy chcą porządnej walki, a nawet tacy, co to bez czarów nie wyobrażają sobie życia, ponadto nie wyłączając tych, którym tylko miecz pomaga w osiągnięciu celu.

Niestety, półtorej godziny na prezentację zarówno jednego, jak i drugiego tytułu to za mało. Dlatego informacje, które przedstawiłem, są może nieco chaotyczne i miejscami oderwane od kontekstu, ale wydaje mi się, że dla wszystkich czekających na Warcrafta 3 i dodatek do Diablo 2 okazały się interesujące. Oczywiście, gdy tylko pojawią się nowe, które związane będą z tymi grami, nie omisszamy was o tym powiadomić. □



WARCRAFT



Bill Roper zajmuje w Blizzard Entertainment stanowisko Senior Director of Developer Relations. Mówiąc po polsku, oznacza to, że jest odpowiedzialny za zarządzanie wszystkimi zewnętrznymi projektami, a także za koordynację prac developerów wewnątrz firmy.

Roper przyłożył się osobiście do wszystkich najbardziej znanych produktów Blizzarda. Jego nazwisko widnieje na listach twórców takich gier, jak: Diablo 2 (Senior Producer), Diablo (Producer), StarCraft (Producer), StarCraft: Brood War (Executive Producer) i Warcraft II: Beyond the Dark Portal (Executive Producer). Odegrał również kluczową rolę w tworzeniu świata gry oraz instrukcji do gier Warcraft, Warcraft II, StarCraft, Diablo, Diablo II.

Jeśli dobrze posłuchacie głosów w Warcraftcie, Diablo czy StarCraftcie, z pewnością usłyszycie w nich jego głos.



WYŁADUNKOWYM - PAL!

Przemknęła i zwinęła się fala jeszcze jednej elektronicznej mody - Tamagochi. Elektroniczne zwierzątka podzieliły los na przykład breloczków reagujących na piskanie-klaskanie-gwizdanie-chrzkanie, pagerów, białych skarpet do garnituru, fryzurek - grzywka z przodu, loczki z tyłu. Chwała Bogu!

EuGeniusz Dębski

A wydawało się, że będzie trwała długo. Myślę o Tamagochi, nie o włoskach. Bo już mieliśmy mistrzów chowu: tu kurczak żył dwieście dni, tu piesek osiem miesięcy. Ale też były i takie niezbyt radosne rekordy: na wyspach Loco Franco pewien burmistrz zgotował Tamagocaust siedmuset wirtualnym istotom. Isto-Tom!... Brzmi, jakbym znał japoński, ale to tylko złudzenie i tylko taki odautorski wtętn. Sam pomysł wydawał mi się okrutny. Oto rodzi się albo rodzimy sobie sztuczne zwierzątko: ptaszka, pieska, kurczaczka, kotka czy innego Fikimota. Za dwie dychy możesz stać się bogiem takiego stworka. Masz, co prawda, pewne obowiązki, musisz karmić, usuwać wirtualne gównienka, głaskać i czochrać za uszkami, leczyć w przypadku choroby... I pochować w razie zgonu. Ale za to możesz gnoja nie nakarmić! Możesz nie dać mu wody. Możesz go nie pieścić i nie leczyć. Możesz się z nim nie bawić i patrzeć, jak się wiję z nudów, a potem z nudów schodzi!

Ty jesteś jego Kreatorem i jego życie, choć elektroniczne, tylko od ciebie zależy!

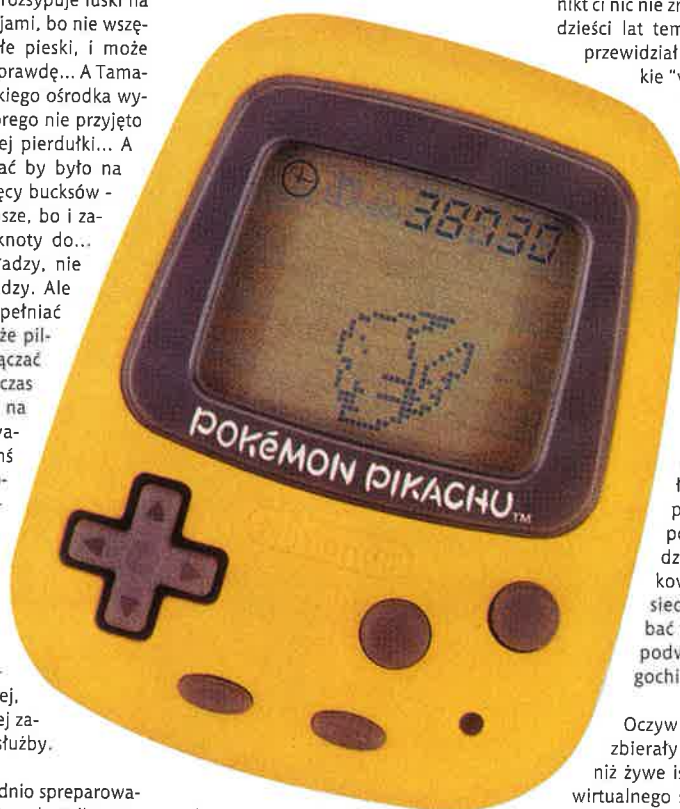
Oczywiście, co łagodniejsze dziewczynki zalewają się łzami, sam miałem takie w rodzinie: "Wu-u-u-je-e-ek!... A kotek mi zdechł, bo jak po-o-o-szłam do szkoły, to mama zapomniała naka-a-a-armić...". Ale to przy pierwszym, drugim i siódmym, przy jedenastym już nie. A potem się mówi, że gry komputerowe znieczulają, otepiają, kasują uczucia wyższe! Tamagochi dopiero uczą obojętności na fikcyjne losy, japońskie wirtualne ZOO dopiero wyzłbia serce! W wirtualnym raju, dokąd poszły duszyczki wszystkich wybitnych umysłów i przypadkowo stworzów, pasą się na błoniach z płyt głównych, porośniętych układami scalonymi, pod drzewami joystickowymi miliony istnień wirtualnych, i nikt nie bije na alarm. Oczywiście, wiem, to nie jest ten sam Paradise, do którego trafiają przeciwnicy Duke Nuke'a i Lary, ani tym bardziej do Inferno, do którego - być może - trafiają. Ale jest takie pole nieczynnych istnień. Pomysłodawcy wykazali się nie łąda sprytem: gdyby te były dotyczyły w jakikolwiek sposób ludzi, nawet w postaci lalki Garbie, zrobiłby się szum i draka. Jakże to, dawać dziecku do ręki losy parahumany! Dlaczego miałby szczył jakiś karmić lalkę albo ją poić czy leczyć. Nie wdaje się już nawet w dywa-

gacje na temat pieszczenia takiej laleczki! Ale kurczaczka - można. Kurczaczek wszystko wytrzyma i 200 stopni piekarnika, i całonocne pragnienie, i brak szczepionki.

I dalej, ho!d pomysłodawcom: nie każdemu dziecku rodzice kupią pieska, kotka, królika, chomika czy papużkę, bo i narobi na dywan, i porozyspuje łuski na regał, i kłopot z wakacjami, bo nie wszędzie biorą nawet małe pieski, i może uciec, i zachorować naprawdę... A Tamagochi - nie. Nie ma takiego ośrodka wypoczynkowego, do którego nie przyjęto by małej elektronicznej pierduki... A gdyby tak, starych stać by było na pieska Goki za sto tysięcy bućków - ole! To jest jeszcze lepsze, bo i zaspokaja dziecięce tęsknoty do... No, do czego? Do władzy, nie czarujemy się - do władzy. Ale też taki Goki może spełniać funkcje użytkowe, może pilnować domu i włączać alarm, a może za jakiś czas i trysnąć kwasem na spodnie złodzieja (warior soft - trysnąć jakimś trwałym środkiem, pozwalającym zidentyfikować/wytropić przestępcę, może przynieść kaptcie, podlać nisko stojące doniczki z kwiatami, może w ogóle monitorować całe mieszkanie i w razie awarii wodociągowej, gazowej czy elektrycznej zaawezwać odpowiednie służby.

Ale to są tylko odpowiednio spreparowane podkłady dla kupujących, tylko wygodne usprawiedliwienia. W rzeczywistości ludzie kupują Tamagochi i Goki dla demonstracji władzy, wyładowania frustracji, poprawienia własnego wizerunku we własnych również oczach. Niepowodzenia w firmie, arogancki kontroler w metrze, nieprzyjemna kochanka, głupia żona, wredna nauczycielka, nieudany napad na kantor, to wszystko powoduje, że, wracając do domu/mety/rezydencji, mamy ochotę i wielką potrzebę wyładowania się na czymś. Jeśli jesteśmy obciążeni rodziną, można na małżonce i bachorach. Ale żony bywają muskularne i cięte, a szczeniaki dorastają i pewnego razu mogą postawić kontrę, a to boli. Je-

śli jesteśmy szczęśliwym posiadaczem pieska, można czworopa sflekować, ale pod warunkiem, że jest rasy mikrosarenka, bo rotweilera - nie. Strach takiego kopnąć, ugryźć, serio mówię, odgryzie girę albo łapę. A jeszcze, jak ucieknie do lasu z kończyną odgryzioną i zeżre ją albo zakopie, to nawet przyszyć się nie da. Nieco lepiej jest w przypadku kota, kot nie



Zwierzątka te, jak napisałem wyżej, dają poczucie władzy, której również dziecku brakuje, dlatego lubi popieścić zwierzątko, bo może i ma na to ochotę. Bo to ono decyduje, co z nim zrobi, okaże łaskę czy wykończy. Rodzicom jest łatwiej, bo mają dzieci pod ręką, zawsze mogą poprawić coś w wizerunku dziecka. Klasyczny kurnikowy układ grzęd, gdzie ta siedząca wyżej może dziobać tę z niższej grzedy - szef, podwładny, dziecko, Tamagochi.

odgryzie nogi, ale powszechnie wiadomo, że potrafi się przyćlać i w nocy wpić się w poruszającą się grdykę niekochanego pana. Raczej więc odpada. Królik... Królik jest bezpieczny, ale w mieszkaniu śmierdzi i trudno go dogonić, a nie ma nic gorszego od wyładowywania frustracji z pomocą uciekającego króliczka, cokolwiek by o tym Skaldowie nie mówili. Zresztą, nie śpiewali o kopaniu króliczka, ale gonieniu go.

A teraz inna opcja - wracasz zgorzkniały, pominięty kolejny raz w awansie, po nieudanej randce, ukarany mandatem za parkowanie na przejściu dla niewidomych i proszę: czeka na cię elektronicz-

ny odgromnik. Dajesz mu na początek zamiast wody kwasu cytrynowego, potem wsadzasz mu termometr... wiesz, w co. Następnie, gdy podsuwa uszka do czochrania, łapiesz go za te wirtualne słuchy i wieszasz jak pieluchę na sznurku. I tak dalej. Możesz dać takiemu kopa z czterdziestu Volt, możesz wyłączyć akumulator, możesz... Och, wiele możesz i nikt ci nic nie zrobi. Dwadzieścia czy trzydzieści lat temu przewidział (bo i tak przewidział wszystko) Mistrz Lem takie "wyładowanie". Tylko nieco większe obiekty były wprowadzone do obiegu. Ale może nie będziemy długo czekać.

CZY ADOLF HITLER GRAŁ W QUAKE'A, CZYLI "WE DIDN'T START THE FIRE"

TekWin

W tradycyjnych mediach często można spotkać poglądy mówiące o szkodliwości istnienia komputerów. Zazwyczaj niemiły los koła ofiarnego przypada w udziale internetowej pornografii, względnie hakerom kradnącym numery kart kredytowych, włamującym się na strony WWW itd. Jednak najczęściej święte głosy oburzenia dotyczą gier komputerowych, które demoralizują, brutalizują i deprawują umysł młodego człowieka. Poniżej postaram się wyjaśnić, jak bardzo przesadzone są owe oskarżenia.

Na początek obrona hardware'a. Szkodliwość monitorów lub tych szarych skrzynek stojących na podłodze zwanych pecetami jest mniej więcej taka jak odkurzaczy - spuścić kogoś z ósmego piętra na głowę i nieboszyk gotowy.

Natomiast mówienie, przy wszechobecnej telewizji, o szkodliwym wpływie gier komputerowych, a ich krwawych odmian w szczególności, przypomina dyskusowanie nad szkodliwością czekolady, w sytuacji gdy pięcioletki swobodnie kupują heroinę w każdym kiosku. Żeby tylko pięcioletki. Niektóre dzieci oglądają telewizję praktycznie od urodzenia.

Tymczasem TV jest bardzo niezdrowa, ponieważ jest technologią bierną w odbiorze. Specjaliści amerykańscy sugerują nawet, że dziecko do dwóch lat życia nie powinno jej w ogóle widzieć. Podczas oglądania człowiek siedzi i nic nie robi, a jego umysł chłonie spreparowaną papkę. W miejsce różnych własnych, samodzielnych myśli telewizja wkłada milionom widzów gotowy jednakowy wzorzec. Człowiek zamienia się po części w oczekującą rozkazów zombie, niezdolne do indywidualnej oceny sytuacji.

W przeciwieństwie do telewizji gry komputerowe są interaktywne. W najgorszym wypadku wyrabiają siłę nadgarstków i refleks. Jednak praktycznie wszystkie uczą czegoś więcej i to nie tylko te "edukacyjne". Po prostu każda gra ze względu na wspomnianą interaktywność wymaga wysiłku umysłowego (oczywiście jedne gry wymagają tego wysiłku więcej - np. strategie, a inne mniej - strzelanki).

Tak więc gry komputerowe szkodzą o wiele mniej niż wspomniana telewizja. Natomiast

twz. "brutalne gry" szkodzą w zależności od stopnia brutalności scenariusza, poziomu realizmu w grze i samego gracza (jego osobowości i wieku). Jednak trudno definitywnie wyrokować na niekorzyść strzelanek FPP. Wszak np. największy morderca na Ukrainie (ok. 50 ofiar) mordował, bo naczytał się kryminałów. Agata Christie krwawsza niż Doom?

Oczywiście w miarę wzrostu realizmu w grach i opracowywania bardziej brutalnych scenariuszy będzie coraz więcej zbrodni dokonanych pod wpływem tychże programów. Jednak nawet bardzo brutalna rozrywka komputerowa wciąż pozostanie tylko jednym z wielu czynników przestępstwa obok wolnej woli człowieka, jego genotypu, książek, telewizji, samochodów, maszyn rolniczych, noży itd. Czy gry będą czynnikiem dominującym? Wątpię. Podczas pokoju - nie, a podczas wojny tym bardziej.

Mówi się o zbrodniach popełnianych przez dzieci i młodzież, że dokonali się ze względu na wpływ kultury masowej, tj. przez brutalne filmy, piosenki i gry komputerowe. Tymczasem te okrucieństwa nijak mają się do "osiągnięć" Stalina, Hitlera, Mao, Polpota i innych. Czy Polpot zarywał noce nad Half Lifem? Nie, on studiował na Sorbonie. Stalin był prostym Gruzinem a Hitler malował obrazy. W czasach największych zbrodni w historii ludzkości nikt nie słyszał o grach komputerowych FPP, trash-metalowych piosenkach i filmach gore. Natomiast w naszych czasach największe żniwo śmierci zbierają samochody i kiepski sprzęt rolniczy, nie mówiąc o nożu kuchennym, jako częstym argumentie w rodzinnych sporach.

W Polsce, średnio co dwie godziny, w wypadku samochodowym ginie jeden człowiek. Nie ma jednak czarnych marszy przeciw motoryzacji, nie ma pseudonaukowych esejów w gazetach o szkodliwości wsiadania do auta albo postulatów ograniczenia prędkości na terenie całego kraju do 40 km/h. Nie ma także artykułów w prasie potępiających noże kuchenne i czarnych marszy przeciwko co ostrzejszym elementom zastawy stołowej. A teraz proszę sobie wyobrazić, co by się działo, gdyby granie w Kwaka albo korzystanie z Internetu kosztowało miesięcznie jedno życie?!

Podsumowując - gry, nawet te najbardziej brutalne, nie są jakąś kwintesencją zła, lecz jeszcze jednym czynnikiem w życiu człowieka, także bardzo młodego. Tak jak przysłowiowy ostry nóż, którym z łatwością można pokroić bardzo świeży chleb lub wbić pod czyjeś twarde żebro. Gry oczywiście mają i swoje wady. Jednak niewielkie w porównaniu z ogłupiającą, zamulającą umysł i rozleniwiającą telewizją, której wszechobecność nie budzi takich protestów.

I wreszcie największa nieuczciwość. Autorzy napastliwych artykułów poniekąd próbują wmawiać młodym ludziom, jakoby początkiem zbrodni były brutalne gry komputerowe. Wykorzystują przy tym niewielką jeszcze wiedzę historyczną i brak doświadczenia życiowego nastolatków. Tymczasem historia ludzkich zbrodni nie zaczęła się wraz z wynalezieniem pierwszej konsoli do gier. W dziejach ludzkości aż roi się od potworów, którym brak joja nie przeszkodził w dokonywaniu najwyrzeczniejszych i najokrutniejszych mordów. Mało tego - to za życia naszych dziadków okrucieństwa zmieniły się z indywidualnych w masowe; ofiary systemów totalitarnych XX wieku liczy się w setkach milionów, co przechodzi wszelkie pojęcie. Jak więc dzieci tamtych okrutnych czasów mogą pouczać dzieci współczesne o niestosowności utaczania hektolitrow komputrowej krwi w takim czy innym FPP?

Parafrazując pewną piosenkę - giermani "didn't start the fire", on się pali od zawsze, od początku świata.

licealista

Nowa seria programów komputerowych dla uczniów szkoły średniej

**dobre oceny
zdana matura
dobre studia
pewna praca**

licealista
w czterech pudełkach - 10 przedmiotów!

Znajdziesz tu m.in.:

- Opracowane tematy maturalne
- Opracowane tematy egzaminacyjne
- Testy i sprawdziany
- Zadania z rozwiązaniami
- Słowniki pojęć i definicji
- Syllabusy 2002
- Artykuły i porady
- Wygodny, ładny graficznie interfejs
- System nauki i powtórek
- Wypracowania z komentarzami



super cena
49!

Cena to tylko:
49 zł - j. polski i matematyka
59 zł - pozostałe zestawy

Szczegółowe informacje:

www.licealista.pl
(022) 644 55 57, 0601 33-18-50

EDGARD
multimedia
tel. (022) 644-55-57

sprzedaż wysyłkowa
(022) 644-55-57
www.licealista.pl

Multimedialna Encyklopedia Powszechna

- edycja 2001 "Millenium"



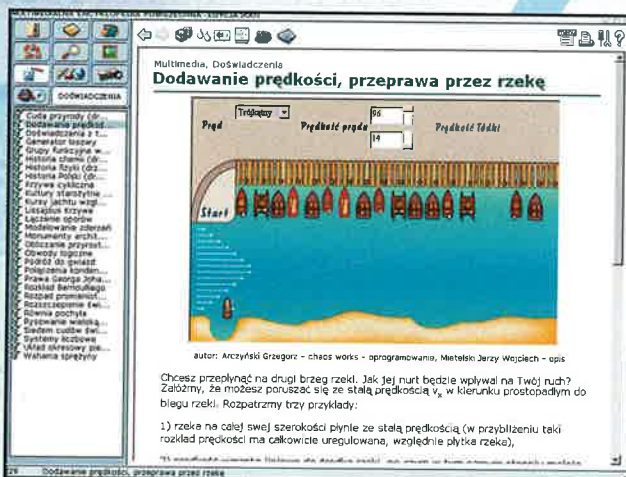
"Multimedialna Encyklopedia Powszechna - edycja 2001 - Millenium" to już czwarte wydanie najpopularniejszej polskiej encyklopedii na CD-ROM-ie. Wydawcą poprzednich edycji była Fogra Multimedia, obecnie program wydano przy współpracy portalu Onet.pl.

Jan Kloc-Najszybszy

Aplikacja zawiera corocznie uzupełniane i aktualizowane informacje z 20-tomowej "Popularnej Encyklopedii Powszechniej", a także olbrzymią liczbę fotografii, efektów dźwiękowych, map, rysunków, ilustracji, filmów archiwalnych, utworów muzycznych i wiele innych danych, które tradycyjnie już znajdują się w opracowaniach encyklopedycznych. Dzięki zastosowaniu technologii multimedialnej, komputerowa encyklopedia jest przyjazna i wygodna w obsłudze.

Edycję 2001 wzbogacono o nowe hasła i elementy multimedialne. Dodano 8000 haseł, 1000 zdjęć, 615 ilustracji, 15 minut muzyki, 15 minut sekwencji filmowych. Encyklopedia posiada odnośniki do stron internetowych oraz umożliwia aktualizację zawartych w niej danych za pomocą Internetu.

Wspomniana wygoda obsługi to rzeczywiście bardzo istotna kwestia. Zarządzanie olbrzymią ilością danych w encyklopedii i możliwość błyskawicznego odnalezienia poszukiwanych odpowiedzi powinno być maksymalnie uproszczone. Tak jest w encyklopedii "Millenium".



Catość zmieściła się na dwóch płytach CD. Na pierwszej z nich znajduje się instalator, druga zawiera samą encyklopedię. Interfejs użytkownika został maksymalnie uproszczony graficznie, tym bardziej więc zdumiewająco stosunkowo wysokie wymagania sprzętowe programu: minimum to procesor Pentium 233, 32 MB RAM, Windows 98/2000. To sporo, jeśli chodzi o program komputerowy, jednak niewiele, jeśli porównalibyśmy z wymaganiami nowych gier komputerowych. Szkoda jednak, że pokażą jeszcze liczbą posiadaczy komputerów Pentium z procesorem taktowanym poniżej 200 MHz nie będzie mogła korzystać z "milenijnej" encyklopedii.

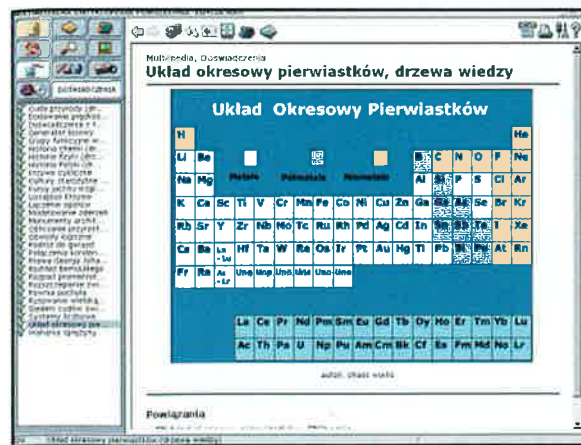
Wspomniany interfejs użytkownika wygląda nieco siemiężnie. Podstawową funkcją programów o charakterze encyklopedycznym jest podanie poszukiwanych informacji w przystępny i prosty sposób. W wypadku encyklopedii "Millenium" wyraźnie skoncentrowano się na osiągnięciu jak najlepszego efektu w tym zakresie. Ceną takiego rozwiązania jest jednak uboga oprawa graficzna aplikacji. Tło jest po prostu brzydkie i mało atrakcyjne dla oka. Wystarczy spojrzeć choćby na program językowy Euro Plus +, aby przekonać się, że programy i narzędzia mogą być również ciekawe wizualnie. Podany przykład jest tym trafniejszy, że wcześniejsze edycje Euro Plus + (trzyplitytowy kurs j. angielskiego) także nie zachwycały swoim wyglądem. W kolejnych wersjach znaleziono jednak sposób, aby pogodzić funkcje informacyjno-edukacyjne z ładną oprawą.

Co znajdziemy w samej encyklopedii?

Podzielono ją na kilkadziesiąt działów, co ułatwia nawigację i pozwala zorientować się w gąszczu danych. Podstawowym narzędziem będzie oczywiście indeks haseł. Co ważne, wyszukiwarka ma opcję umożliwiającą zadawanie zaawansowanych pytań wykorzystujących znaczniki +, -, i *. Samych haseł jest ponad 80 tysięcy. Wyszukiwarka pozwala na bezproblemowe lawirowanie pomiędzy hasłami. Można je też po prostu przeglądać w odniesieniu do tematów. Dobór haseł jest jednak nieco kontrowersyjny. W "milenijnej" encyklopedii znalazły się np. postaci z polskiej sceny rozrywkowej. Ot, choćby Anita Lipnicka czy Kazik Staszewski. Pojawili się

również nazwiska gwiazd muzyki pop, gwiazdek filmowych, reżyserów (np. Madonna, Ouentin Tarrantino). Jednocześnie brakuje takich osobistości jak np. Pedro Almodóvar czy Gabriel Garcia Marquez (nagroda Nobla w 1982 roku). Oczywiście trudno, aby w encyklopedii znalazło się wszystko. Zastanawia jednak sposób selekcji, której dokonano podczas wyboru nowych haseł. Jakimi kryteriami kierowano się, wybierając Abbe, a pomijając Coehlo? Wątpliwości nie ograniczają się zresztą tylko do nazwisk.

Encyklopedia "Millenium" miała objąć zjawiska obecnie nas otaczające. Udało się to tylko częściowo. Być może stało się tak z całkiem prozaicznego powodu. Tylko osobistości świata polityki, literatury, sztuki, sportu idą w setki. Opracowanie wyma-



ga po prostu uzupełnienia i zapewne w kolejnej wersji pojawią się nie tylko wymienione, ale i inne nazwiska, o których nie widać nie wypada.

Wszystkie hasła opracowano przystępnie i zrozumiale, chociaż są to oczywiście najbardziej podstawowe, suche fakty. Często jednak materiał tekstowy wzbogaca ilustracja, niekiedy dołączony jest także plik dźwiękowy lub film. W encyklopedii "Millenium" umieszczono blisko 4 tys. zdjęć (w tym 44 panoramiczne), mapy (271), hymny państwowe (178), melodie i odgłosy (103 i 152). Jeżeli użytkownik chce posłuchać chrząkania świni czy miauczenia kota, biblioteka odgłosów okaże się na pewno przydatna. W programie zamieszczono także animacje, ilustracje (ponad 1 tys.), filmy archiwalne (65) i flagi (50). Cały materiał multimedialny został zgrupowany w tzw. Galerii. Jest to rodzaj wyszukiwarki, która pokazuje nam tylko pliki dźwiękowo-muzyczne. Każdy plik ma swoją własną ikonkę. Dzięki temu wiemy, że jest to na przykład zdjęcie, rysunek czy też dźwięk lub odgłos. Pomysł jest bardzo dobry, jednak nie obyło się bez błędów. Żmija tańczuszkowata, którą symbolizuje ikonka aparatu fotograficznego, (zdjęcie) to w rzeczywistości rysunek. Wśród bibliotek obrazków znajdują się też fotografie o niskiej, a nawet kiepskiej jakości. Tak jest na przykład w przypadku zwinnika latarnika. Zdjęcie jest zamazane i nieostre. Właściwie widać na nim jedynie, że to jakaś ryba. Błędów tego typu nie ma na szczęście dużo, więc generalnie nie są problemem. Szkoda jednak, że w ogóle pojawiają się w tak zaawansowanej produkcji.

Niemal do każdej definicji czy informacji tekstowej dołączono odnośniki hipertekstowe, dzięki czemu można uzyskać wyjaśnienie do terminów występujących w definicji. Istnieje też możliwość przeglądania stron encyklopedii w sposób losowy, co ułatwia korzystanie z programu po prostu dla zabawy.

Encyklopedia "Millenium" daje nietypową możliwość robienia notatek, wypisów w trakcie pracy oraz tworzenia dokumentów na bieżąco w oparciu o materiały zawarte na płycie. Mogą to być choćby spostrzeżenia, własne komentarze do haseł, ale też regularne prace pisemne. Tworzenie dokumentów jest banalnie proste. Można wprowadzić w nich hierarchiczną strukturę i



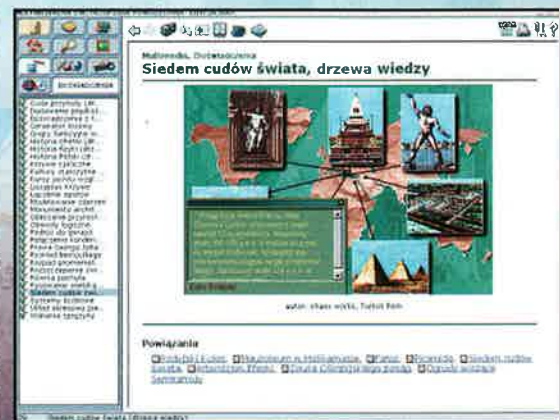
wygodnie nimi zarządzać. Do pełni szczęścia brakuje tu jeszcze dyktafonu, ale cóż, nie można mieć wszystkiego. W odniesieniu do pracy z hasłami niezwykle ważną rzeczą są zakładki. Umożliwiają one zapamiętanie ważnych dla nas haseł. Powstaje w ten sposób nowa i czytelna lista, dzięki której dostęp do istotnych stron jest bardzo szybki. Zakładki można układać w określone hierarchie, zapisywać w folderach itp. Z opcji tej na pewno skorzystają uczniowie i studenci. Na pewno też ułatwi napisanie konspektu lub opracowania.

Równie przydatną opcją jest historia, a właściwie indeks ostatnio wybieranych haseł. Nawet jeśli zapomnieliśmy założyć zakładkę na stronę, dzięki liście przeglądanych haseł możemy szybko trafić na właściwą stronę. Historia pozwala na obejrzenie listy haseł od czasu ostatniego uruchomienia encyklopedii.

Ciekawostką w encyklopedii "Millenium" są też Doświadczenia. Tak właśnie zatytułowano dział, w którym nie tylko poznamy opis i zasady konkretnego zjawiska, ale i weźmiemy udział w doświadczeniu. Przykładów jest dokładnie 25. Są to interaktywne zabawy edukacyjne z zakresu fizyki, chemii, matematyki.

Warto jeszcze zwrócić uwagę na możliwość przeglądania zawartości encyklopedii, przeszukiwania jej działów w odniesieniu do okresów historycznych czy też miejsca zdarzeń. Dzięki temu rozwiązaniu możemy dotrzeć do potrzebnych informacji nawet wówczas, gdy nie za bardzo pamiętamy zdarzenie lub osobę, których ono dotyczy. Ostatnią rzeczą, o której należałoby jeszcze wspomnieć, są aktualizacje. O ile jesteśmy podłączeni do Sieci, program może ściągnąć ze strony Internetu najnowsze hasła i poprawki.

Razem z płytami encyklopedii "Millenium" w pudełku znajduje się jeszcze niespo-



dzianka "Słownik wyrazów obcych i zwrotów obcojęzycznych" Władysława Kopalińskiego. To na pewno atrakcyjny prezent. Cały pakiet ma rewelacyjną cenę 69,90 zł.

Multimedialna Encyklopedia Powszechna "Millenium" to największa w Polsce encyklopedia wydana na płycie CD-ROM. Obszerna tematycznie, dobrze opracowana i wygodna w użyciu aplikacja na pewno okaże się nieocenioną pomocą dla uczniów i studentów. O wartości programu świadczy również to, że został zaaprobowany i wybrany przez MEN. Pozostaje tylko zachęcić do zakupu, co niniejszym czynię.

Program do testów udostępnił wrocławski EMPIK MEGASTORE.

INFO • INFO • INFO
Producent:
FOGRA
Dystrybutor:
ONET.PL
Internet:
http://www.opm.pl
Wymagania:
P233, 32 MB RAM, 220 MB
HDD, IE 5.0, WIN 98/2000
Cena:
69,90 zł

Matematyka + Gimnazjum

Andrzej Sitek

Matematyka

Matematyka, czyli nauka o liczbach (arytmetyka) i figurach geometrycznych (geometria) rozwinęła się w obrębie filozofii na przełomie V i IV w. p.n.e. dzięki tzw. "matematykom" w szkole "młodych pitagorejczyków", do których należeli m.in.: Archytas z Tarentu, Eudoksos z Knidos, Eurytas. W ruchu tym uczestniczyli także Anaksagoras, Demokryt, a potem Platon i Arystoteles. Obecnie jest to ogół teorii dedukcyjnych związanych z abstrakcyjnymi obiektami.

Każda teoria matematyczna posiada pewne aksjomaty oraz dedukcyjne z nich wyprowadzone twierdzenia. W tym sensie teoria matematyczna jest zbiorem aktualnie poznanych konsekwencji pewnych aksjomatów. Początki matematyki jako techniki rachunkowych rozwiązań się w Babilonii (m.in. system sześćdziesiątkowy stosowany w pomiarze czasu i kątów do dziś) i Egipcie. Znaczący wkład w rozwój matematyki wnieśli Grecy (Tales z Miletu, Euklides, Archimedes, Heron z Aleksandrii, Pitagoras).

Firma UHO Software specjalizuje się w produkcji multimedialnych programów edukacyjnych przeznaczonych dla uczniów szkół podstawowych, gimnazjalnych i średnich. Wraz z firmą TimSoft tworzy edukacyjne programy komputerowe już od roku 1993, kiedy to ukazał się program Ortotris.

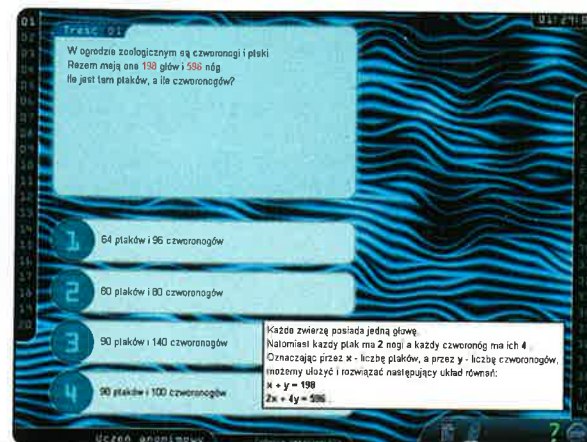
Matematyka+ Gimnazjum to nowa, udoskonalona wersja wielokrotnie nagradzanego programu Matematyka VII i VIII + Egzamin wstępny. Aplikacja przeznaczona jest głównie dla uczniów klas gimnazjalnych ze szczególnym uwzględnieniem procesu przygotowania do testów kompetencji, które kwalifikują do nauki w liceum. Zatem program obejmuje zakres wiedzy, która jest konieczna w celu promocji do szkoły średniej.

Matematyka+ Gimnazjum składa się z dwóch zasadniczych części: Zadań i Testów.

Zadania to oczywiście zbiór kilkuset ćwiczeń w różnych wersjach, które eksplorują wszystkie zagadnienia z matematyki poruszane w gimnazjum. Bardzo ważne jest również to, że na pulpicie aplikacji pojawiają się dodatkowe okna edukacyjne. Znajdują się w nich szczegółowe i przystępnie napisane wskazówki pozwalające rozwiązać oraz zrozumieć każde z zadań. Nie jest to jednak gotowa recepta, a jedynie pewna sugestia, z której młody użytkownik może skorzystać. Zresztą wskazówki są wielostopniowe, a więc może być również tak, że już pierwsza porada naprowadzi ucznia na właściwe rozwiązanie. Pewna hierarchia w opisie zjawiska i dogłębne potraktowanie problemu to bardzo duża zaleta Zadań. Użytkownik nabiera wprawy poprzez praktykę. Rozwiązując zadanie, natyka się na pewne problemy. Dzięki dobrze opracowanym i przemyślanym wskazówkom, będzie mógł uporać się z zadaniem i dzięki temu nauczy się rozwiązywać analogiczne zadania. Warto również zwrócić uwagę, że program z powodzeniem wykorzystuje multimedialne możliwości komputera. W atrakcyjny sposób prezentuje zadania, pytania testowe, rysunki czy wykresy funkcji. W aplikacjach tego typu często zapomina się, że wielogodzinna praca przy komputerze wymaga również nienudzącego, atrakcyjnego i miłego dla oka środowiska graficznego. W Matematyce+ Gimnazjum pomyślano o tym, oprawiając okna zadań w ciekawe, stonowane kolorystycznie tła i interesujące wzory (tym razem niegeometryczne). Praca z tak zaprojektowaną aplikacją to prawdziwa przyjemność. Mówiąc krótko, nauka sama wchodzi do głowy.

Część edukacyjno-praktyczną w Zadaniach uzupełniają Testy. Jest to duży odrębny moduł zawierający setki zadań testowych, które składają się na testy kompetencji będące po reformie szkolnictwa podstawowym sprawdzianem dla kandydatów do liceum. Grupy pytań podzielone są na kilkanaście działów i zawierają dziesiątki szczegółowych ilustracji.

Istotną funkcją programu jest również symulacja testu kompetencji. W ustalonym czasie, użytkownik może zmierzyć się z testem podobnym do tego, który przyjdzie mu rozwiązać po zakończeniu nauki w gimnazjum. Jego wynik podawany jest w specjalnie zaprojektowanej cenzurze z ustalonym procentowo wynikiem.



kiem i całą masą dodatkowych danych (wyniki dla konkretnych działów). Szkoda jednak, że nie można wydrukować podsumowania.

Warto jeszcze dodać, że program zapamiętuje uczynione postępy w nauce każdego z uczniów, wskazując automatycznie zadania, które powinno się rozwiązywać. Analizując wyniki użytkownika, program określa, jakie zadania sprawiły mu najwięcej problemów. Właśnie one stają się wówczas priorytetowe i na nich uczeń będzie się koncentrować.

Program Matematyka+ Gimnazjum oferuje także dodatkowe udogodnienia, jak podręczny kalkulator czy hipertekstowy podręcznik wszystkich przydatnych wzorów. Jest to, być może, niewielkie, ale bardzo przydatne udogodnienie, które ułatwia pracę na komputerze bez konieczności odrywania się od pracy.

Matematyka+ Gimnazjum to niezwykle przydatne i skuteczne narzędzie, które na pewno ułatwi oraz wspomogę naukę tego przedmiotu na poziomie gimnazjum. Z bardzo rzetelnym opracowaniem merytorycznym współgra niezwykle i bardzo ciekawe opracowanie graficzne. Mimo że nie jest to nad wyraz ważna rzecz w programach edukacyjnych dla młodzieży, zwracam na nią uwagę. Praca i nauka w takim środowisku naprawdę jest przyjemna. A już na pewno wpływa na skuteczność i efektywność nauki. Matematyka+ Gimnazjum jest stosunkowo droga (59 zł). Jestem jednak przekonany, że jest programem wartym tej ceny.

Program do testów dostarczył wrocławski EMPIK Megastore.

CD KATALOG SAMOCHODY ŚWIATA

Bogato ilustrowany oraz uzupełniony filmami katalog zawiera zgromadzone w bazie danych opisy oraz dokładne dane techniczne samochodów z całego świata. „CD Katalog Samochody Świata 2000” ma nową szatę graficzną, zawiera 1700 pełnoekranowych zdjęć, 12 filmów, a także słownik techniczny, zestawienia rocznej sprzedaży i produkcji samochodów w Polsce i na świecie, opisy i zdjęcia 27 modeli aut nominowanych do tytułu „The Car of the Century” (Samochód Stulecia).



ZABYTKI POLSKI

Seria multimedialnych dysków przedstawiająca najpiękniejszą, a przede wszystkim bliską każdemu Polakowi miejscą w naszym kraju. Dyski są przygotowane w formie bogato ilustrowanych albumów, wzbogaconych odpowiednią muzyką, animacjami i fragmentami filmów. Oglądanie albumów jest nie tylko multimedialną wędrówką po zabytkach Polski, lecz także podróżą przez stulecia naszej historii.

Dopełnieniem multimedialnego albumu o Jasnej Górze jest płyta muzyczna pt. „Auditum de coelis”. Prezentowana na płycie muzyka sakralna została „odkryta” w jasnogórskim archiwum i opracowana na podstawie zachowanych tam rękopisów.



ENCYKLOPEDIA GUTENBERGA

Elektroniczny reprint przedwojennej encyklopedii, wydanej przez Wydawnictwo Gutenberg w latach 1929-1939. Na jednym dysku CD-ROM znajdują się 22 tomy encyklopedii, czyli około 100 tys. haseł, a wśród nich – również hasła, które nie są zamieszczone we współczesnych encyklopediach.



GEOGRAFIA ŚWIATA

Seria multimedialnych dysków umożliwiająca w ciekawy i fascynujący sposób poznanie tajemnic związanych z naszą planetą. Unikatowe zdjęcia, obrazy radarowe, mapy, filmy i animacje, interaktywne schematy i tabele, efekty dźwiękowe oraz test opracowany przez wybitnych polskich naukowców to niewątpliwie zalety tych dysków. Dodatkową wartość wnoszą różnorodne katalogi – np. gwiazd czy minerałów.



ZABAWKI MIKOŁAJA, POCIĄGI MIKOŁAJA, RYCERZE MIKOŁAJA

Seria multimedialnych opowieści edukacyjnych dla dzieci od lat czterech. Każdy z ekranów opowieści kryje w sobie mnóstwo animacji, dialogów, piosenek, które bawią i uczą. Dzieci mogą dowiedzieć się, jak powstają śnieżynki, co to jest Układ Słoneczny czy z jakich elementów składa się herb. Każdy dysk jest umieszczony w oryginalnym opakowaniu, które jednocześnie jest grą planszową powiązaną tematycznie z bajką.



Szosa Poznańska 5, 62-081 Przeźmierowo k. Poznania
tel. +48 (61) 8142701, fax +48 (61) 8142294
e-mail: info@impresja.com.pl, http://www.impresja.com.pl

INFO • INFO • INFO
Producent:
UHO Software
Dystrybutor:
Timesoft
Internet:
http://www.timsoft.pl/uhosoft
Wymagania:
Procesor: Pentium
Pamięć: 32 MB RAM
Grafika: 800 x 600 x 24-bit
Dźwięk: tak
CD-ROM: x4
System: Windows 95, 98
Cena:
59 zł

EduROM

Szkoła podstawowa - klasa IV

Klasa bez tablicy, jakichkolwiek pomocy naukowych, ba - bez nauczyciela. Tylko uczniowie i ich komputery. Koszmar. Takie wizje nawiedziły mnie podczas nauki z programami dla klasy czwartej szkoły podstawowej.

Kazimierz Serwin

Czy cyberszkoła jest możliwa i czy ktoś chciałby do takiej szkoły chodzić? Ja z pewnością nie. Aplikacje eduROM nie obejmują się, na szczęście, bez pomocy opiekunów, ale można z nich korzystać również samodzielnie.

EduROM to seria programów edukacyjnych przeznaczonych dla uczniów klas 4-6 szkoły podstawowej oraz klas 1-3 gimnazjum. Materiał dydaktyczny obejmuje najważniejsze przedmioty obowiązujące w reformowanej szkole podstawowej (język polski, matematykę, historię i społeczeństwo, przyrodę). Zagadnienia umieszczone na eduROM-ach (z których każdy odpowiada 100 godzinom nauki) przygotowało ponad 150 autorów. Materiał dydaktyczny zgodny jest z podstawą programową i zatwierdzonym przez MEN programem nauczania.

Interaktywne podręczniki na płytach CD-ROM są częścią większego programu edukacyjnego o nazwie i-Szkoła. W skład projektu - poza programami eduROM - wchodzi portal edukacyjny eduNET, który zawiera informacje dydaktyczne, zapewnia merytoryczną i techniczną pomoc oraz umożliwia wzajemną komunikację uczniom, rodzicom i nauczycielom. EduNET jest elementem wiążącym całość systemu (www.edu-net.pl).

Szerzej pisaliśmy o tym w numerze lutowym CD-Action, dlatego ograniczam się do wymienienia najważniejszych elementów.

Kompleksowość programu zasługuje na uznanie i mam nadzieję, że jego zrealizowanie jest realne, choć niełatwe, no bo jak zorganizować lekcję w oparciu o stare metody i podręczniki oraz pakiet eduROM. Z czego zrezygnować, skąd wreszcie szkoła ma wziąć pieniądze, aby zapewnić każdemu komputerowi w pracowni programy z tej serii. Sprawa wydaje się prostsza, jeżeli spróbujemy skłonić uczniów (i naturalnie rodziców), aby za pomocą tych programów pogłębiali samodzielnie wiedzę w domu. W każdym razie pomysł wydaje się interesujący i zasługuje na baczniejsze przyjrzenie mu się. Bo oto po raz pierwszy polska firma, w oparciu o rodzimy zespół, realizuje ciekawe przedsięwzięcie i pokazuje je w dodatku za granicą. Sam widziałem świetne stoisko eduROM-ów na Targach Książki we Frankfurcie nad Odrą. Już za te elementy należą się brawa. Dodam, że zasłużone.

Ale powróć do CD-ROM-ów (pakiet do czwartej klasy zawiera 9 płyt) i zamieszczonego na nich materiału.



Język polski wprowadza nas w świat baśni.

Wszystkie programy z serii eduROM mają wiele cech wspólnych, związanych ze strukturą aplikacji i jej właściwościami. Zaliczyć do nich można wygląd strony głównej, spis treści, typy interaktywnych ćwiczeń, sposób podawania i obliczania wyników, możliwości wstawiania notatek i zakładki na stronach z materiałem. Sposób prezentacji treści jest jednak indywidualny dla każdego z przedmiotów zamieszczonych w serii.

"Języku polski" zawiera następujące rozdziały: Kino, Komputer, Pismo, Mowa, Literatura i obraz, Radio, Prasa. W "Przyrodzie" zajęto się natomiast tematami: Krajobraz najbliższej okolicy, Powietrze, Woda na Ziemi, Skąty, minerały, gleby, Fauna i flora, Człowiek i środowisko. Z kolei w "Historii i społeczeństwie" znajdziemy zagadnienia: Ja i moja rodzina, Ja i szkoła, Najbliższa okolica, Rzym, Moja ojczyzna, Polska i świat dawniej i dziś. Wiadomości podane są prostym językiem, urozmaiconym od czasu do czasu zdjęciami, animacjami i filmikami bardzo dobrej jakości. Są to te elementy programów multimedialnych, które stanowią o ich przewadze nad książkami. Np. na lekcji o filmie można z powodzeniem wykorzystać pierwszy obraz braci Lumiere czy animację prezentującą

Co na eduROM-ie?

Filmy wideo i animacje

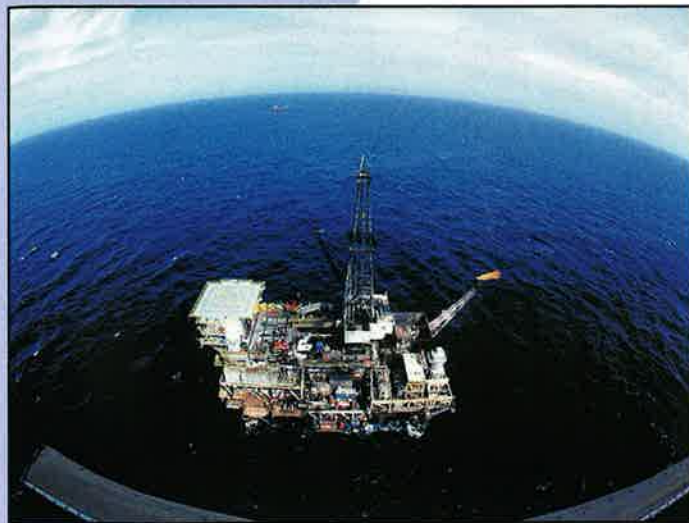
W każdym programie znajduje się kilkadziesiąt filmów wideo oraz trójwymiarowe prezentacje, których celem jest zilustrowanie danego przedmiotu.

Testy

Świetnym sposobem na utrwalanie nowych wiadomości jest systematyczne rozwiązywanie ćwiczeń sprawdzających, które umieszczone są na końcu każdej lekcji i rozdziału. Testy sprawdzają stopień opanowania materiału, ale również pozwalają przygotować się do klasówek i egzaminów.

Programy narzędziowe: eduROM-y zawierają specjalne programy umożliwiające dotarcie do najważniejszych informacji. Są to m.in.:

- Mapy: zaopatrzone je w legendy, indeks oraz możliwość zbliżenia obrazu każdego fragmentu (przyroda, historia i społeczeństwo);
- Zrób to sam: zestawy ćwiczeń, które można samodzielnie wykonać w domu (przyroda);
- Zeszyt: zbiór zadań pisemnych wykonywanych w trakcie pracy z programem (język polski);
- Ważne daty: tabelaryczne zestawienie najważniejszych historycznych dat (historia i społeczeństwo);
- Kalkulator: umożliwia wykonywanie podstawowych zadań matematycznych (matematyka);
- Definicje: zbiór wszystkich definicji matematycznych występujących w programie (matematyka).



W opisie rzeczywistości nie zabrakło takich ujęć jak choćby to.

działanie kamery. Są to kapitalne możliwości, które z pewnością urozmaicą lekcję.

Niestety nie obyło się w tym dziale bez dużej gafy. W roli wrocławskiego ratusza występuje na zdjęciu wrocławska katedra. Apeluje od razu do autorów o poprawienie tej pomyłki. Wiem, że z Gdańska (firma YDP ma tam swoją siedzibę) nie widać stolicy Dolnego Śląska, ale od czego są środki komunikacji. Zapraszam do Wrocławia na wizję lokalną :).



Historię świata ilustrują zabawne animacje.

Dużym plusem jest fakt, że program może być wykorzystywany przez kilku użytkowników na tym samym komputerze. Jest to potrzebne, aby możliwe było śledzenie indywidualnych wyników nauki. Wystarczy podać swoje hasło, a aplikacja dostosowuje się do poziomu danego ucznia.

Większość opcji programu dostępna jest z głównego ekranu aplikacji. Nawigacja nie należy do najprostszych, ale i materiału na płycie jest sporo. Pewnie dlatego też po programie poruszamy się za pomocą trzech pasków nawigacyjnych. Główny umożliwia wywoływanie podstawowych funkcji programu, takich jak Spis treści, Wyniki, Notatki, Zakładki, Szukaj, Zapamiętaj. Pasek przedmiotu (po prawej stro-



Program dzięki filmom wideo doskonale obrazuje proces powstawania wielu rzeczy. Tym razem oglądamy drukarnię.

Do tej pory mieliśmy pojedyncze płyty z zawartością dotyczącą danej dziedziny, a to chemia, a to językiem angielskim. Tym razem jednak dostarczono nam nową jakość - kompleksowe zebranie materiału z danej klasy. Zadanie piekielnie trudne do wykonania, ale, jak się okazuje, wykonalne. Można by się czeplić niektórych elementów, jak np. tego, że bitwa pod Grunwaldem jest przedstawiona za pomocą całkiem średniej jakości grafiki, ale za to własnej. Nie skorzystano w tym wypadku ze znanego obrazu Matejki czy filmu Forda, ale można to uznać zarówno jako plus, jak i minus. Kwestia gustu.

W każdym razie jest to propozycja interesująca i warta uwagi ze strony nauczycieli, rodziców i przede wszystkim uczniów.

Seria pod wydana jest bardzo starannie, płyty umieszczone w dużych opakowaniach można przechowywać w specjalnych segregatorach, a to też się liczy.

nie) zawiera ikony umożliwiające bezpośrednie przejście do programów narzędziowych charakterystycznych dla danego przedmiotu. Pasek na dole pozwala natomiast na bezpośrednie przejście do dowolnej strony i lekcji.

Trochę to brzmi skomplikowanie, ale w praktyce można się szybko połapać, aczkolwiek moja intuicja czasami zawodziła (a jestem zodiakalną rybą).

Każdy temat składa się z dwóch części: wykładu i ćwiczeń sprawdzających stopień przyswojenia materiału. Zadania polegają na zaznaczaniu poprawnych odpowiedzi, przesuwaniu elementów, wpisywaniu haseł, łączeniu ze sobą punktów itp. Wyniki ćwiczeń zapisywane są przez program, co umożliwia kontrolę postępów w nauce i wskazywanie obszarów do poprawy. Dodatkowym narzędziem umożliwiającym łatwe i skuteczne przeszukiwanie całego materiału, który zgromadzono na płycie eduROM, jest funkcja Szukaj. Za każdym razem, kiedy trzeba szybko odnaleźć potrzebny tekst, ćwiczenie, mapę należy po prostu skorzystać z tej opcji.

INFO • INFO • INFO

Producent:
Young Digital Poland SA
Dystrybutor:
YDG
Internet:
<http://www.edu-net.pl>
Wymagania:
Windows 95/98, 32 MB
pamięci operacyjnej,
CD-ROM x8
Cena:
brak danych

SUPER KOREPETYCJE...

POPRAW OCENY...

ZOSTAŃ PRYMUSEM...



MATEMATYK

to największy na rynku polskim
MULTIMEDIALNY PROGRAM DO NAUKI MATEMATYKI

z zakresu szkoły podstawowej, gimnazjum i egzaminów do szkół średnich.
Opracowany zgodnie z zaleceniami MEN.

Pełni rolę podręcznika (2500 stron, 5000 rozwiązanych zadań !!!), domowego korepetytora i pomaga rozwiązywać zadania domowe. Gwarantuje szybkie postępy w nauce i doskonałą zabawę!



Polonista

Program do nauki gramatyki i ortografii języka polskiego z zakresu szkoły podstawowej. Zawiera doskonale opracowany podręcznik, dyktando o różnym stopniu trudności, teksty i ćwiczenia gramatyczne. Jest doskonałym korepetytorem, który pomoże Ci w nauce oraz przygotuje na egzaminy do szkół średnich.

GRATIS KUP WYSŁKOWO
OTRZYMASZ GRATIS ... !!!



(071) 3134108

Faterbit A.P.H. • 55-200 Olawa • ul. B. Chrobrego 20c/15

* do ceny doliczamy koszt wysyłki

Limitowana edycja oprogramowania - tylko 1000 szt.

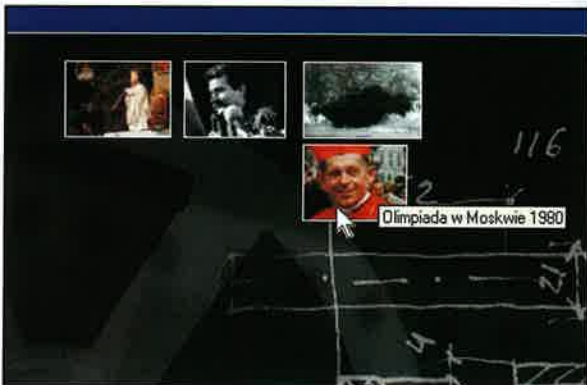
Multimedialna Encyklopedia PWN na dwóch płytach



Nie jestem pewien, czy tytuł tego dzieła nie powinien brzmieć inaczej (Multimedialna Encyklopedia na dwu płytach), ale nie będę się mądrzył. Pracowali nad nim w końcu specje znacznie niż ja. Ostatnio pojawiła się mnogość rozmaitych słowników, samouczków, encyklopedii i innych opracowań - wszystkie wykorzystujące fakt, że w ramach kompaktu da się upchnąć sporą ilość informacji. PWN nie zostaje w tyle za ogólną tendencją i oto mamy kolejny program encyklopedyczny. Multimedialny oczywiście, bo multimedialne jest teraz wszystko, co ma jakiegokolwiek znaczenie.

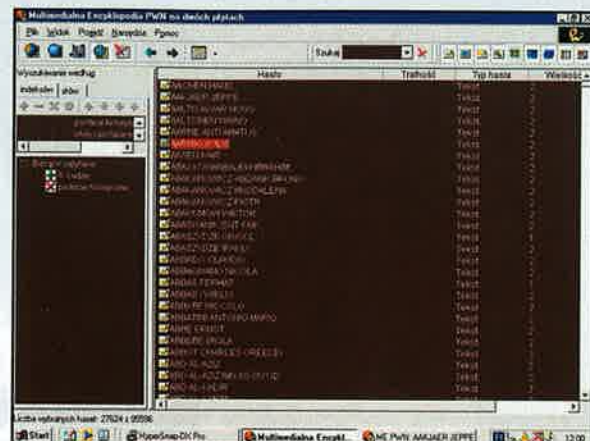
Andrzej Sawicki

Wbrew nazwie jest to program przede wszystkim encyklopedyczny, a dopiero potem multimedialny. W dodatku multimedialna jest tylko druga płyta zawierająca nagrania muzyczne i kronikę filmową. Pierwsza płyta to rzetelnie zrobiony program encyklopedyczny i Atlas Świata. Ogółem znajduje się w niej ponad 95 000 haseł, więc jest w istocie obszerniejsza, niż omawiana przeze mnie niedawno encyklo-



lopedia Omnia 2000. Okno wyszukiwania zaawansowanego pozwala na szybkie odnalezienie danego hasła, nawet jeżeli z grubsza tylko wiemy, czego dotyczy. Na ogólnym zbiorze haseł możemy dokonywać różnych operacji, łączyć sobie np. wyświetlić tylko hasła dotyczące ludzi albo zawęzić to ostatnio do np. określonej epoki historycznej. Wszystko to jest godne uwagi - choć właściwie nie ma w tym nic rewelacyjnego. Tego typu usługi są w dzisiejszych multimedialnych wydawnictwach standardem.

Atlas geograficzny to zestaw map wraz z narzędziami, które ułatwiają pracę z nimi. Jakość tych map nie jest najwyższego lotu ze względu na wielką skalę, ale też tylko takie znajdziesz w przeciętnej encyklopedii. Twórcy mogliby się, co prawda, pokusić o płynną zmianę skali, co umożliwiłoby dokładniejsze przyjrzenie się wybranemu fragmentowi, albo przynajmniej wykonać mapy, czyniąc je bardziej plastycznymi. Nic z tego -

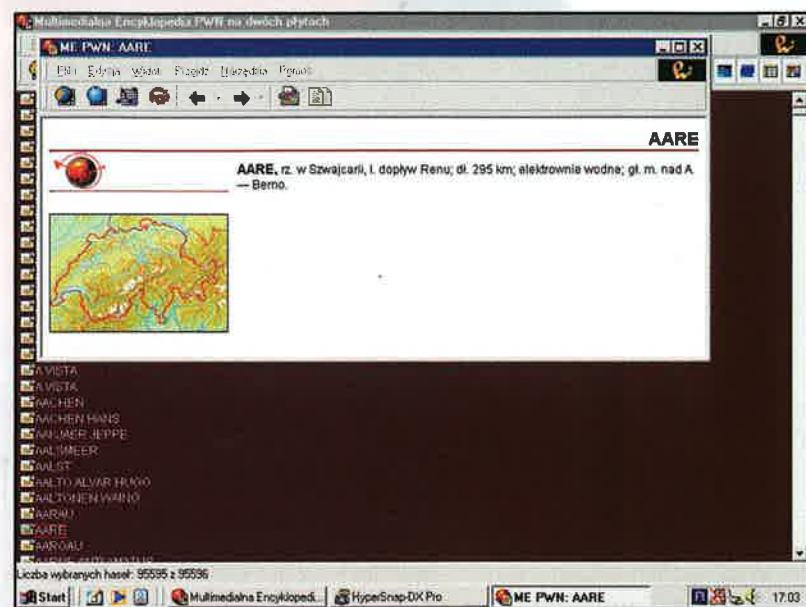


w Atlasie nie wyjdziesz poza to, co masz w każdej z dotychczas wydanych encyklopedii. Co prawda Atlas Encyklopedyczny ma jedną przewagę nad zwykłym: klikając jakiś zaznaczony punkt na mapie, natychmiast dostajesz informację, co to jest. Klikniesz Berlin, a wyświetli się nie tylko nazwa miasta, ale i sporo informacji na jego temat. Oczywiście wszystko to dzieje się z zachowaniem odpowiednich proporcji - na temat Berlina jest ich sporo, a małe miasteczko Paux we Francji w ogóle tu nie występuje.

Zaskoczyła mnie natomiast zawartość Galerii Muzyki. Jej twórcy w pełni wykorzystali możliwości kompaktu, zamieszczając na nim wiele fragmentów utworów oraz ich krótkie opisy. Selekcji materiału dokonuje się, wybierając Styl i Epokę => Muzykę (z podziałem twórców na narodowości) lub Formy Muzyczne. Można też korzystać z katalogu, w którym nazwiska twórców ułożono alfabetycznie. Wszystko to pozwala na wybór fragmentów odpowiadających narzuconym przez nas kryteriom - na przykład romantyczne sonaty z muzyki niemieckiej. Utwory wykonywane są przeważnie przez bardzo dobre zespoły, wśród których prym wiedzie Orkiestra Filharmoników Wiedeńskich pod batutą Herberta von Karajana, więc można by rzec - pierwsza liga.

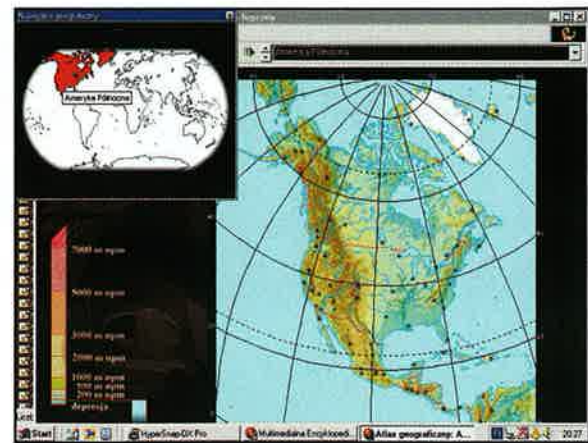
Drugim, w pełni multimedialnym elementem jest kronika filmowa. W chronologicznym układzie na osi czasu wybrano niektóre wydarzenia z politycznej historii XX wieku (co akurat jest zrozumiałe, ponieważ zdobycie autentycznych materiałów filmowych z np. podbicia Konstantynopola przez Turków byłoby osiągnięciem graniczącym z cudem). Można by mieć, co prawda, zastrzeżenie wobec wyboru materiałów, z których wynika, że pomiędzy rokiem 1945 a 1989 w Polsce nie stało się nic, co można by określić mianem wydarzenia pozytywnego (a to oczywiście jest nieprawda, bo - żeby nie szukać daleko - we wspomnianym okresie miało miejsce wydarzenie, którego prawdziwą doniosłość ocenią zapewne dopiero potomni, a mianowicie pewnego wrześniowego poranka, roku pańskiego.... na Ziemiach Zachodnich raczyłem się urodzić ja).

Nie zrozumcie mnie źle. Każdy ma prawo do własnych przekonań politycznych, zawsze też będę bronił swobody wypowiedzi - ale coś takiego, jak encyklopedia, powinno być wolne od wszelkich barw, w przeciwnym wypadku popadamy w takie idiotyzmy, jakie stały się udziałem autorów Wielkiej Encyklopedii Radzieckiej z okresu rządów Największego Wodza (językoznawcy, filozofa, etc...) Wszystkich Czasów, którzy na przykład uznali, że nie ma czegoś takiego jak geny (bo to zaprzeczało teorii powszechnej równości - zgodzić się na istnienie genów to przyznać, że przychodzimy na świat już z pewnym bagażem odziedziczonym po przodkach). Autorzy WER uznali więc - za czołowym ówczesnym sowieckim biologiem Trofimem Łysenką - że genów nie ma... co konsekwentnie rozwijane mogłoby doprowadzić naukę w tym kraju do ciekawych wniosków. Wrzuciłbym zaraz po urodzeniu do wody, i trochę w niej przytrzymaj, a urosną mu skrzela jak rybce. Wiedza nie powinna mieć zabarwienia politycznego - choć oczywiście to ideał. Że autorzy MEPWN nie byli aż tak rzetelni, jak im się zdaje, przekonałem się, kiedy zobaczyłem fotografię Prymasa Glempa z podpisem "Olimpiada w Moskwie". Niektórym, czyżby kojarzy się wyłącznie z komuną? :)



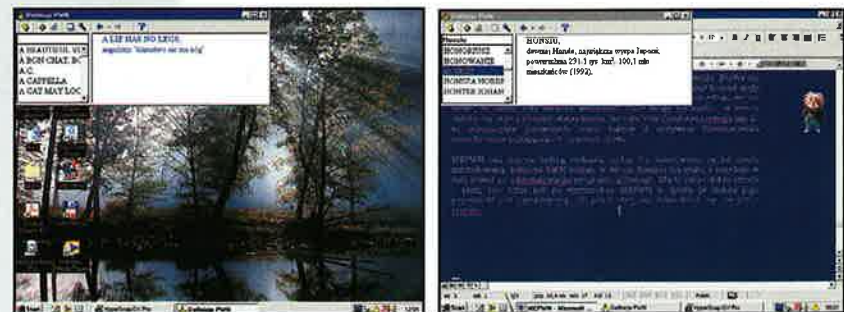
Generalnie nie umiem rzec, czy MEPWN jest warta pieniędzy, jakie trzeba by na nią wydać. Haseł wiele, ale też większą ich część potraktowano niezwykle zwięźle. Kronika filmowa... no, wiedziony niezdrową ciekawością, co robił Prymas w Moskwie, zająłem pod to hasło i zobaczyłem skok W. Kozakiewicza. Zaraz pokaże komuchom, gdzie się zgina dziób pingwina, pomyślałem sobie i rozsiadłem się wygodniej. Niestety, słynny "gest Kozakiewicza" wycięto. Minutowy filmik za całą Olimpiadę w Moskwie? Nie... uważam, że to trochę za mało jak na kronikę filmową mijającego wieku. Czemu, na przykład, nie pokazano fenomenalnego skoku Beama z Meksyku? Albo lotu Hermaszewskiego? Cokolwiek by rzec, był pierwszym Polakiem w kosmosie, a na drugiego długo przyjdzie jeszcze poczekać. Z drugiej strony, trzeba być konsekwentnym - dla Polaków jedyną rzeczą godną pokazania z Olimpiady w Moskwie (zbojkotowanej przez sportowców z wielu krajów, a to w wyniku oburzenia, jakim świat przywitał interwencję Sowietów w Afganistanie) był właśnie Gest Kozakiewicza, owo słynne pokazanie "kibiców" - przypominam, bo niejeden z młodszych graczy może tego nie pamiętać. A co Afgańczycy wyrabiają z wolnością, o którą tak zjadale walczyli z Sowietami, każdy widzi...

Galeria muzyczna też pozostawia niedosyt. Minuta z Toccaty Bacha, to trochę za mało. Co prawda do tego potrzeba byłoby kilku kompaktów, ale są utwory muzyczne, których trzeba wysłuchać w całości albo wcale. Bacha się nie skraca, bo to barbarzyństwo. To trochę tak, jakby pokazać komuś palec z ręki Michała Anioła i powiedzieć: "uwierz mi człowiecze na słowo, że całosc robi nieliche wrażenie". Choć mogę się mylić... w



końcu dałoby się chyba obronić stwierdzenie, że cała V Symfonia Ludviga van B. to przejmujące pierwszych osiem taktów z motywem Przeznaczenia nieuchronnie pukającego do naszych drzwi. Co prawda mam silne podejrzenia, że gdyby twórcy MEPWN chcieli zaprezentować nam dłuższe fragmenty znakomitych dzieł, to by ich zjadły tantiemy za prawa autorskie płacone choćby wykonawcom?

MEPWN ma jeszcze jedną ciekawą cechę, a mianowicie, że część zatytułowana "Definicje PWN" zostaje w twoim komputerze na stałe i rezyduje w nim nawet po odinstalowaniu programu głównego. Ma to swoje dobre strony - piszę ten tekst już po wyrzuceniu MEPWN z dysku (w końcu jego pojemność jest ograniczona), ale jeżeli chcę się dowiedzieć np. czegoś o Honsiuto, wystarczy kliknąć odpowiednią ikonkę (mały płomyk w prawym dolnym rogu ekranu), a zaraz się pojawi okno Definicje PWN, w którym mogę poszukać odpowiedniej informacji. Nie powiem, że mi się to nie podoba. Pozwala to na szybkie sięgnięcie do słownika bez konieczności wkładania płyt z MEPWN do napędu. Pomysł prawdziwie godny uwagi, choć nie jestem pewien, czy zamierzony. Tak czy



owak z miłą chęcią podziękuję za ten prezent. Bardzo to pomaga przy pracy tym, którzy, pracując z różnymi tekstami, pragną się szybko dowiedzieć, kto to był np. Kutb Sajjid. Mnie to zajęło (z zegarkiem w ręku) siedem sekund. W tym względzie MEPWN bije na głowę wszystkie inne wydawnictwa, z jakimi miałem do czynienia, i choćby tylko za to gotów jestem wystawić twórcom bardzo wysokie noty.

Na zakończenie wypada powiedzieć, że MEPWN ładnie się prezentuje w całości - opakowanie przypomina grubą stojącą na półce tom i wszystko razem dobrze nadaje się również na prezent. Będzie to prezent bardzo użyteczny dla tych, którzy, jak powiedziałem, podczas pracy nad jakimś tekstem z kompa potrzebują szybko sięgnąć do jakiegoś słownika czy Encyklopedii.

Program do testów udostępnił wrocławski Empik Megastore

INFO • INFO • INFO
Producent:
PWN SA
Dystrybutor:
PWN SA
Internet:
http://www.pwn.pl
Wymagania:
PC, Win 9x, 32 MB RAM,
CD-ROM
Cena:
brak danych

Przygody prosiaczka Kwika



Świat zwierząt

Ktoregoś dnia rodzinna wioska prosiaczka Kwika zostaje zniszczona. Zielone dotąd pola zamieniają się w jałową pustynię, stołce przestają wielkie, ciemne chmury, a mieszkańcy zapadają na dziwne choroby. Kwik udaje się do Leśnej Wróżki po pomoc i dowiaduje się, że pasmo nieszczęść, które spadło na okolicę, jest winą ludzi. Zatruli oni środowisko, i to przez nich cierpią teraz zwierzęta i rośliny. Za radą Leśnej Wróżki Kwik udaje się w trudną podróż po magiczną perłę. Tajemniczy klejnot ma moc, która pozwoli przywrócić równowagę środowiska. Niestety, perłę ma Wodna Wróżka z odległego Oceanu Marzeń. Jak to w bajkach bywa, aby uratować wioskę, prosiaczek będzie musiał przemierzyć siedem gór i rzek...

Andrzej Sitek



Po raz pierwszy pisaliśmy o prosiaczku Kwiku w grudniowym numerze CDA. Należy przypomnieć, że "Prosiaczek Kwik" to jedna z najbardziej znanych i lubianych postaci z serii programów edukacyjnych, których dystrybutorem jest Marksoft. Poprzednim razem poznaliśmy "Przygody prosiaczka Kwika: Tajemnice ludzkiego ciała". Jak łatwo się domyślić, Kwik zwiedzał zakamarki organizmu człowieka. Z programu można było dowiedzieć się, m.in., dlaczego lody wydają się słodsze, kiedy liżemy je końcem języka, oraz co zrobić, aby lekarstwa były mniej gorzkie. Kwik odbył swą alegoryczną podróż od ust poprzez nos, oczy, skórkę, serce i wiele innych organów. Po drodze musiał także wykorzystywać wiedzę na temat ludzkiego ciała, aby móc rozwiązywać problemy, z którymi borykał się zielony organizm drzewa.

Ta pouczająca przygoda nie była jedyną, która przytrafiła się prosiaczkowi.

Na rynku dostępnych jest już pięć pakietów z przygodami wesołej świnki. W jednej z aplikacji w przystępny sposób zaprezentowany jest świat roślin i owadów. W kolejnej dzieci zapoznają się ze zjawiskami świata codziennego, a w następnej poznają ogólne zasady leżące u podstaw działania wielu maszyn ("Prosiaczek Kwik: Powrót do przyszłości"). Wszystkie wcześniejsze przygody prosiaczka stały nieodmiennie na wysokim poziomie graficznym, a przede wszystkim merytorycznym. Walec edukacyjny, na który położono szczególny nacisk, sprawia, że Kwik i jego wesołe historie są świetnym narzędziem wspomagającym edukację dziecka.

Podobnie jest z kolejnym programem z serii zatytułowanym "Przygody prosiaczka Kwika: Świat zwierząt". Razem z Kwikiem dziecko będzie musiało znaleźć cudowną perłę, która uratuje wioskę świnki. Oczywiście to zadanie tylko z pozoru jest łatwe, bowiem zanim prosiaczek dotrze do Oceanu Marzeń, czeka go wiele zadań i zagadek, którym musi sprostać.

Zaczynając zabawę, dziecko może wybrać jedną z sześciu postaci, pod którą będzie mogło zapisywać stan gry. Gra zapisuje wszystkie potrzebne informacje automatycznie podczas zamykania aplikacji.

"Prosiaczek Kwik" ma charakter gry przygodowej. Mała świnka podróżuje przez kolejne plany, poznaje nowe zwierzęta, odpowiada na postawione przez nie pytania i rozwiązuje zagadki. Głównym celem gry jest zwiększenie wiedzy dziecka i rozwinięcie jego



umiejętności logicznego myślenia oraz rozwiązywania problemów. W trakcie podróży małe ma kilku pomocników, dzięki czemu sprosta nawet trudniejszym zadaniom. Przede wszystkim towarzyszy mu cały czas Leśna Wróżka, którą może opowiedzieć o roli wszystkich przedmiotów w grze. Prosiaczek niesie też ze sobą owoce mądrości, dzięki którym, nawet jeśli się pomyli w którymś z pytań, gra dalej. Owoców jest pięć. Po każdej błędnej odpowiedzi świnka traci jeden. Pięć błędnych odpowiedzi to powrót do początku gry. W Menu głównym można również skorzystać z Biblioteki Wiedzy. Znajduje się w niej cały materiał zawarty w grze. Na półce stoją cztery książki. Pytania w dwóch pierwszych książkach dotyczą zwierząt lądowych, w trzeciej ptaków, a ostatnia książka zawiera pytania o zwierzęta morskie. W Bibliotece Wiedzy możliwe są dwa tryby zabawy. Poczytaj mi - czyli przegląd pytań i odpowiedzi, oraz Chęć zagrać - zabawa podobna do quizu. Interesujące zagadnienia i ciekawa forma graficzna to atuty, które powinny przyciągnąć uwagę dziecka.

Oprócz pytań i zagadek, które zadają prosiaczkowi napotkane zwierzęta, w programie znalazło się kilka gier urozmaicających zabawę. Jedną z nich polega na właściwym połączeniu głosu zwierzęcia z obrazkiem je przedstawiającym. W innej Kwik musi nakarmić kilkanaście zwierząt odpowiednim dla nich pokarmem. Jest z tym jednak pewien problem. Niektóre zwierzęta mogą bowiem żywić się różnymi pokarmami (na stole jest kilka "prysmaków"), natomiast inne trudno rozróżnić, tzn. określić, co to za zwierzę. Pięć błędów oznacza powrót do samego początku gry. Wydaje się, że to za ciężka kara. Jest to przecież przede wszystkim program edukacyjny, a nie gra komputerowa. Jeżeli maluch, mimo kilku błędów, dotarł do "połowy gry", konieczność rozpoczynania jej od początku na pewno zniechęci do zabawy i nauki.

"Przygody prosiaczka Kwika: Świat zwierząt" to interesujący, przemyślany program dla dzieci. Wygodna, prosta obsługa i obszerny materiał dydaktyczny podany w lekkiej i przyjemnej formie to niezaprzeczalne zalety aplikacji. Cena, którą ustalono na 59 zł, nie jest bardzo wysoka, chociaż biorąc pod uwagę, że jest to tylko jeden odcinek z serii (choć zamknięty tematycznie), mogłaby być niższa. Mimo to polecam "Prosiaczka Kwika". To wartościowa pozycja, która powinna spodobać się każdemu dziecku.

Przypominamy! Jedyna oryginalna Kierownica w wersji PSX, PS2 i PC

TWIN TURBO Deluxe

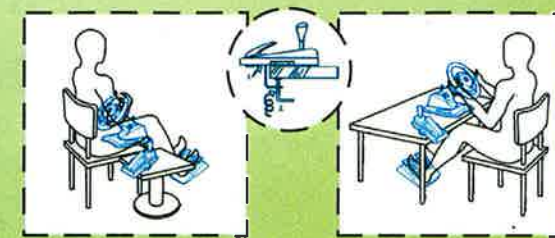
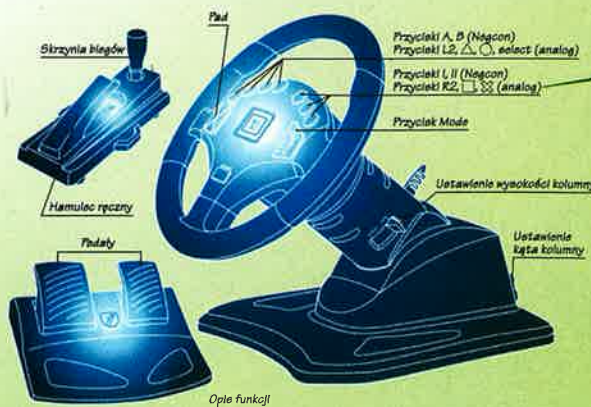
**TERAZ
WYŻSZA JAKOŚĆ
NIŻSZA CENA**



- Hamulec ręczny
- Skrzynia biegów działająca w każdą stronę
- Bardzo silne wstrząsy reagujące również na pedały
- Regulacja wysokości i kąta kolumny kierownicy
- Wygodna kierownica pokryta imitacją skóry
- Kąt obrotu koła kierownicy 270°
- Analogowe pedały
- Działa z każdą grą
- Możliwość dowolnego programowania funkcji
- Polska instrukcja

UWAGA!

Dark Rumble PC



Możliwość instalacji między udami i na stole.



Konkurent Dual Shock'a na PC

- 8 przycisków
- 2 galki analogowe
- Bardzo mocne wibracje
- Bezproblemowa instalacja

INFO • INFO • INFO
Producent:
 Prod. Datasun Software Corp.
Dystrybutor:
 Marksoft
 tel. (022) 6639390
Internet:
 http://marksoft.com.pl
Wymagania:
 Win3.1/Win95/Win98, SVGA,
 karta dźwiękowa, CD-ROM 4x,
 486, 8 MB RAM
Cena:
 59 zł

Wyłączna dystrybucja
w Polsce produktów



ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa
 kontakt: (022) 643-54-20, 643-34-80, fax (022) 641-84-82
 e-mail: manta@tele2.pl
 pon.-pt. 9.00-17.00

Zapraszamy do współpracy hurtownie i sklepy z całego kraju.

Produkt dostępny
w sprzedaży
wysyłkowej

Szukajcie w dobrych sklepach i sieciach handlowych.

Przygody w Cyfrolandii

Cyfrolandia ponownie staje w obliczu śmiertelnego niebezpieczeństwa. Wojska generała Okropnego zaatakowały cyfrową krainę i zniszczyły ogromne połacie kraju. Prerażone cyferki uciekły szukać pomocy u Małego Profesorka. Tylko on może odbudować Cyfrolandię!

Andrzej Sitek

Powyższa historyjka jest pretekstem do kolejnej przygody z małym Jassem i Małgosią (jedną z postaci gracz może wybrać na swojego towarzysza). Seria wydana przez MarkSoft składa się obecnie z trzech części: "Cyfrolandia: Mamo, zgubiłem cyferki", "Szczęśliwa Cyfrolandia" oraz opisanego tu bohatera - "Przygody w Cyfrolandii".

Gra przeznaczona jest dla dzieci od 6 do 12 roku życia, czyli dla takich, które potrafią już wykonać podstawowe działania matematyczne. Dzięki przygodzie, którą oferuje Cyfrolandia, mogą przyswoić sobie pewne reguły matematyczne oraz poćwiczyć wykonywanie działań matematycznych.

Program został opracowany w dwóch wersjach językowych: polskiej i angielskiej. Przy korzystaniu z wersji angielskiej dzieci muszą wykazać się dobrą znajomością tego języka, chociaż możliwe jest również potraktowanie obcojęzycznej wersji jako swoistej lekcji języka angielskiego. W tym wypadku byłby jednak potrzebny nauczyciel lub ktoś znający język na tyle, by wyjaśnić dziecku niektóre zawite kwestie.

Na przygody w Cyfrolandii składa się w sumie 9 gier o charakterze łamigłówek matematycznych. Każda kolejno zamieszczona na płycie gra ma wzrastający poziom komplikacji zadań, co powoduje, że odbiorcy programu należą do różnych grup wiekowych. Dla przykładu, w grze Cyfromost dzieci muszą pomóc swojemu bohaterowi, aby ten przedostał się na drugą stronę mostu. Kłopot tkwi w tym, że konstrukcję trzeba wybudować samodzielnie.

Pomysł służy jako pretekst do zilustrowania sposobu, w jaki dodawane są ułamki. Pierwszy poziom trudności podejmowanego przez użytkowników zadania nie zniechęci nawet wspomnianego sześciolatka. Dodawanie ułamków w zakresie od 1 do 10 jest umiejętnością, która nie wykracza poza jego możliwości. Ponadto należy się uznać stronie wizualnej programu. Poszczególne elementy mostu bardzo dobrze obrazują wartości ułamków i podobnie jak liczenie patyczków w pierwszej klasie służą takiemu przedstawieniu abstrakcyjnych znaków matematycznych, aby stały się bliższe i zrozumiałe dla dziecka.

Pomysł służy jako pretekst do zilustrowania sposobu, w jaki dodawane są ułamki. Pierwszy poziom trudności podejmowanego przez użytkowników zadania nie zniechęci nawet wspomnianego sześciolatka. Dodawanie ułamków w zakresie od 1 do 10 jest umiejętnością, która nie wykracza poza jego możliwości. Ponadto należy się uznać stronie wizualnej programu. Poszczególne elementy mostu bardzo dobrze obrazują wartości ułamków i podobnie jak liczenie patyczków w pierwszej klasie służą takiemu przedstawieniu abstrakcyjnych znaków matematycznych, aby stały się bliższe i zrozumiałe dla dziecka.

zniechęci nawet wspomnianego sześciolatka. Dodawanie ułamków w zakresie od 1 do 10 jest umiejętnością, która nie wykracza poza jego możliwości. Ponadto należy się uznać stronie wizualnej programu. Poszczególne elementy mostu bardzo dobrze obrazują wartości ułamków i podobnie jak liczenie patyczków w pierwszej klasie służą takiemu przedstawieniu abstrakcyjnych znaków matematycznych, aby stały się bliższe i zrozumiałe dla dziecka.

Poziom drugi w Cyfromości wiąże się z dodawaniem liczb dziesiętnych w zakresie od 1 do 10, natomiast w poziomie trzecim

wymaga się od dziecka umiejętności dodawania liczb całkowitych, dziesiętnych oraz ułamków (zakres 1-10). W taki sposób zaplanowano wszystkie zadania w programie, a poziom trudności ustala dziecko, starając się rozwiązywać zadania do momentu, aż okażą się dla niego za trudne. Istnieje jednak wątpli-



wość, czy dla dzieci sprawnie rozwiązujących przykładowe zadania z poziomu 1 program nie stanie się szybko nużący. Wpływ na to może mieć również fakt, że elementy graficzne wykorzystane w programie zasadniczo się nie zmieniają, co oznacza, iż każde kolejne zadanie wygląda bardzo podobnie do poprzedniego. Wątpię, aby po wybudowaniu dziesiątego mostu dziecko przejawiało jakikolwiek zapał i zainteresowanie kolejnymi zadaniami. Zabawa staje się po prostu nudna.

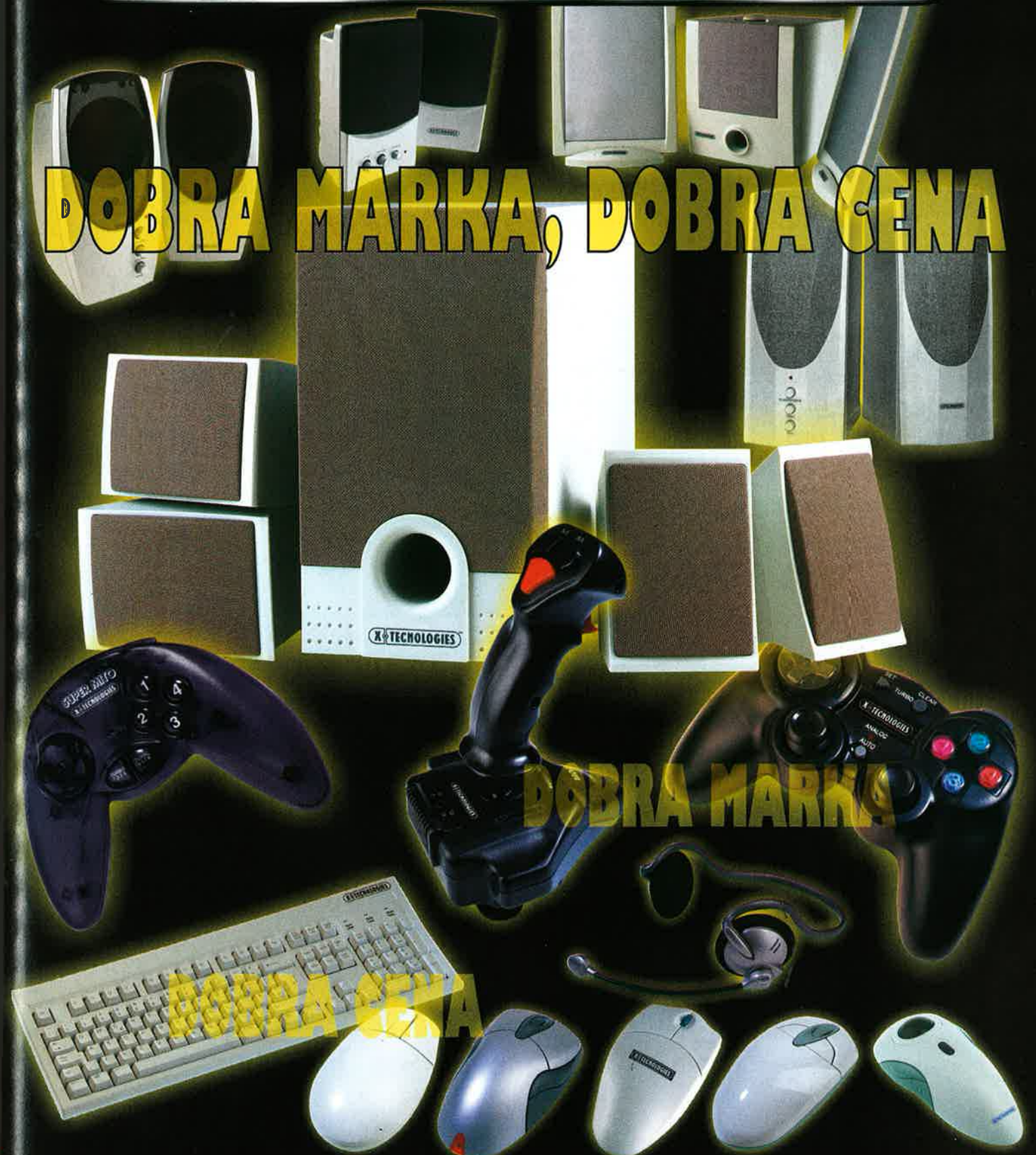
W Strzelnicowie wyznaczono dziecku zadanie dodawania i odejmowania liczb całkowitych, dziesiętnych i ułamkowych. Zabawa polega na strzelaniu do odpowiednich owoców z cyferkami. Uczestnik zabawy powinien strącać tylko te owoce, które okazały się prawidłową odpowiedzią na zadane pytanie. Celem Cyfryranta z kolei jest doskonalenie u dziecka umiejętności logicznego myślenia. Wymaga się od młodych użytkowników, aby odnaleźli drogę przez labirynt, w czasie której będą wykonywać niezbędne w tym celu obliczenia. Wybór drogi w labiryncie zależy od wyników poszczególnych zadań.

Cyfrotis jest odmianą popularnej na całym świecie gry Tetris. Z góry ekranu spadają kostki z cyframi. Należy je układać w taki sposób, by suma liczb na sąsiadujących kostkach była identyczna z podaną odpowiedzią. Jednak mam pewne zastrzeżenie. Początkowo grałem zgodnie z zasadami, czyli starałem się kierować kostki w miejsca, gdzie wynik będzie określony w zadaniu sumą. Potem opuszczałem kostki zupełnie dowolnie, a i tak niczego to nie zmieniło i gra toczyła się dalej bez żadnych problemów. Zawinił chyba niewielki zakres działań (od 2 do 10). Okazuje się bowiem, że przy niewielkiej liczbie elementów w grze, do rozwiązania zadań wystarczy nierzadko przypadek.

Wymienione zastrzeżenia dotyczą również innych rodzajów zabaw, które są ciekawe i pomysłowe, jednak nie stymulują w etapach zainteresowania oraz ciekawości dziecka. Oczywiście, to nie ma być kolorowa bajka z mroźnym animacją, lecz w przypadku programu do nauki matematyki mogą być one nieocenione. Jeśli aplikację tę zaplanowano jako alternatywę dla szkolnych metod nauczania, to nie wydaje się ona spełniać tych oczekiwań. Możliwość tkwiąca w komputerowych programach edukacyjnych są o wiele większe niż to zaprezentowano w Cyfrolandii. To, że w moim odczuciu nie zostały one do końca wykorzystane, nie zmienia jednak faktu, że wszystkie zawarte w aplikacji zadania opierają się na ciekawym i oryginalnym pomysłem. Jak już wspominałem, przygód w Cyfrolandii jest dziewięć i powinny one dostarczyć dziecku zabawy i rozrywki na wiele godzin. O tym, że nauka połączona z zabawą przynosi najlepsze efekty, nie trzeba już chyba nikogo przekonywać. Przygody w Cyfrolandii mają zresztą podstawy, by bronić się same. To dobry i rzetelnie wykonany produkt, na który z pewnością warto wysupłać parę groszy.

X-TECNOLOGIES™

DOBRA MARKA, DOBRA CENA



Wyłączna dystrybucja
w Polsce produktów
X-TECNOLOGIES



ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa
tel. (0-22) 643-54-20, 643-34-80, fax (0-22) 641-84-82
e-mail: manta@tele2.pl
Zapraszamy do współpracy hurtownie i sklepy z całego kraju.

Produkty dostępne
w sprzedaży
wysyłkowej

Szukajcie w dobrych sklepach i sieciach handlowych.

INFO • INFO • INFO

Producent:
Datusun Software Corp.
Dystrybutor:
MarkSoft, tel. (022) 6639390
Internet:
http://marksoft.com.pl
Wymagania:
Win3.1/Win95/Win98, SVGA,
karta dźwiękowa, CD-ROM 4x,
P.90, 16 MB RAM
Cena:
49 zł

PC pilot

Zapomniałeś ważnego pliku, który umieściłeś w domowym komputerze? Nie musisz od razu łapać taksówki - spróbuj zdalnego połączenia. Pomożemy ci w tym.

Oprac. Tomasz Pasich

Nie ma nic gorszego, niż odkrycie po przyjeździe do biura, że się czegoś zapomniało. Jeśli to drugie śniadanie, to nic strasznego, lecz jeśli zapomniałeś ważnych plików, możesz zrujnować sobie karierę. Rozwiązaniem tego problemu jest zdalny dostęp do domowego komputera poprzez połączenie z biura. Dzięki instalacji kilku elementów będziesz mógł wysyłać i pobierać pliki, a także zdalnie sterować komputerem znajdującym się w domu.



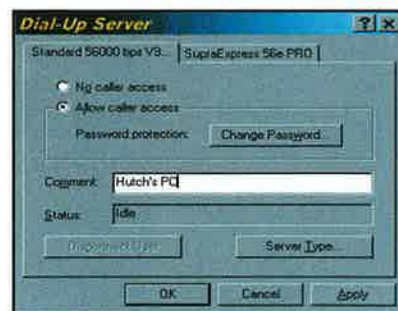
Zarówno Windows 95, jak i 98 są wyposażone w doskonałe i proste w instalacji narzędzie udostępniania plików zwane serwerem dial-up.

Istnieje zaskakująco duża liczba sposobów łączenia się z odległym komputerem, zaś kilka spośród nich nie wymaga nawet kupna dodatkowego oprogramowania. Rozwiązanie, jakie zastosujesz, zależy całkowicie od twoich oczekiwań. Jeśli będziesz korzystać tylko z przesyłania plików, wówczas wszystkie potrzebne narzędzia znajdziesz w Windows 95/98. Jeśli chciałbyś mieć pełną kontrolę nad domowym komputerem - na przykład, aby sprawdzać osobiste e-maile - będziesz potrzebował określonego oprogramowania.

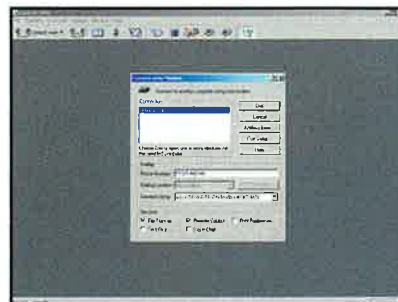
Zachowanie modelowe

W celu zdalnego połączenia z komputerem potrzebny będzie ci modem - marka i model modemu są dowolne, musi on jedynie

obsługiwać funkcję automatycznego odpowiadania (autoanswer). Ponadto, komputer w domu musi być włączony, ale nie wiąże się to ze zbyt dużymi kosztami i można wyłączyć monitor. Aby uzyskać dostęp do udostępnionych plików i folderów w systemie Windows 95/98, konieczne jest zainstalowanie serwera dial-up (Panel sterowania -> Dodaj/Usuń programy -> Instalator systemu Windows -



Po zainstalowaniu serwera dial-up możesz ustawić hasło oraz typy serwerów do sterowania zdalnym dostępem do twojego komputera.



Pierwotnie zaprojektowany w celu podłączania laptopów do komputerów biurowych, Laplink umożliwił obecnie łączenie komputerów dowolnego rodzaju.

> Komunikacja -> Serwer Dial-Up). Teraz otwórz okno Dial-Up Networking, wybierz menu Połączenia, a następnie Serwer Dial-Up. Pozwoli to na ustawienie hasła i skonfigurowanie serwera - najlepszą opcją jest PPP. Po ustawieniu serwera dial-up możesz o nim zapomnieć, pozwalając mu pracować w tle, do czasu gdy będziesz go potrzebować ponownie. Aby połączyć się z komputerem np. z pracy, utwórz nowe połączenie dial-up na tym właśnie komputerze, tak samo, jak w przypadku nowego połączenia sieciowego, i wprowadź swój domowy numer telefonu w polu: Numer telefonu. Następnie naciśnij

przycisk Połącz - modem w komputerze w pracy wybierze numer komputera w domu. Po ustaleniu połączenia, w Otoczeniu sieciowym na komputerze w pracy znajdziesz udostępnione foldery ze swojego komputera domowego, zupełnie tak samo, jakby były umieszczone w biurowej sieci LAN.

Zawsze, wszędzie, dokądkolwiek

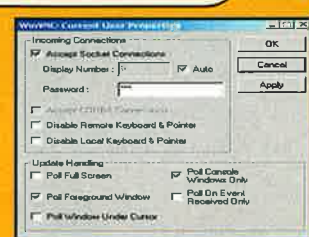
Jeżeli potrzebujesz czegoś więcej niż tylko prostego dostępu do plików, musisz mieć również odpowiednie oprogramowanie, takie jak: Laplink lub PC Anywhere. Z tych dwóch lepszym wyborem jest PC Anywhere, ponieważ pracuje w dowolnym środowisku, począwszy od MS-DOS-a do Windows 2000, poza tym jest łatwy w konfiguracji i użytkowaniu. PC Anywhere umożliwia używanie metod bezpośredniego połączenia wybranego, takich jak: dostęp modemem lub bezpośredni dostęp poprzez Internet. Po zainstalowaniu programu uruchamiana jest prosta procedura konfiguracyjna, która przeprowadza identyfikację sprzętu i odpowiednio konfiguruje program. Użytkownik musi jedynie wybrać odpowiednią opcję. Jeżeli PC Anywhere ma być używany do łączenia się z komputerem domowym, program należy zainstalować na komputerze w pracy i w domu. Następnie wystarczy jedynie kliknąć dużą ikonę Host i dwukrotnie metodę łączenia. Jeżeli wybrany zostanie Modem, PC Anywhere minimalizuje się do ikony na pasku zadań i monitoruje połączenia przychodzące na linii modemowej.

Aby zdalnie sterować swoim domowym komputerem, wystarczy tylko kliknąć duży przycisk Zdalne Sterowanie w głównym ekranie PC Anywhere, a następnie dwukrotnie przycisk Modem. Teraz można wprowadzić domowy numer telefonu, hasło, które zostało wprowadzone w zestawie domowym, i uzyskujesz pełną kontrolę nad domowym komputerem, zupełnie tak, jakbyś przed nim siedział. Oczywiście, przy sterowaniu w Windows występuje pewne opóźnienie (raczej nie zagrażasz w Quake III), lecz jest ono absolutnie do przyjęcia w przypadku wysyłania e-maili, pobieraniu plików, a nawet surfowaniu po Sieci.

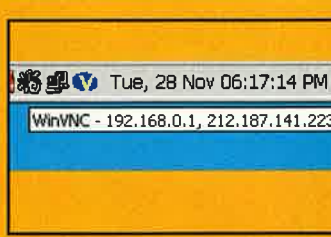
Połącz się z komputerem



1 Zainstaluj na komputerze w pracy i w domu program TridiaVNC (dostępny za darmo na www.tridivnc.com). Instaluje on zarówno oprogramowanie przeglądarki (Viewer), jak i serwera (Server), umożliwiając podłączenie do komputera oddalonego - pod warunkiem że maszyna ta jest stale podłączona do Sieci.



2 Uruchom część Server Tridia na komputerze w pracy. Wszystkie ustawienia w oknie Properties powinny pozostać tak, jak są, ale nie zapomnij ustawić hasła i zapamiętaj je. Następnie kliknij przycisk OK, aby uruchomić serwer.



3 Przesuń kursor do ikony Tridia na pasku narzędzi komputera w pracy i zatrzymaj go nad ikoną (ale nie klikaj jej). Zaznacz dwa adresy IP, które się pojawią - pierwszy z nich to adres dostępu do sieci LAN, drugi - dostępu do Internetu.

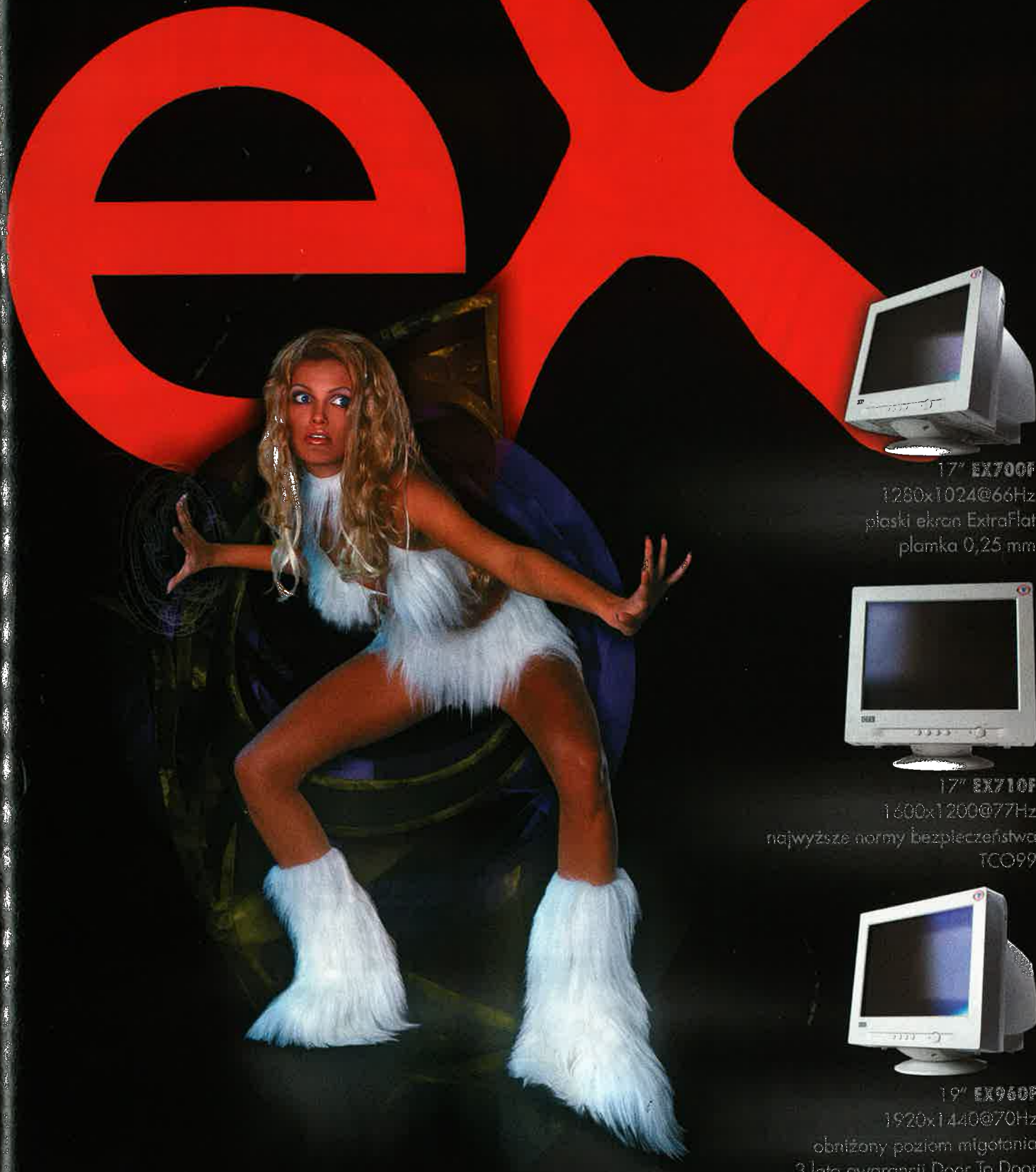


4 W domu uruchom program Viewer. W oknie połączenia wpisz drugi adres IP, naciśnij przycisk OK i wprowadź hasło, gdy pojawi się żądanie hasła. Po krótkiej chwili na ekranie komputera w domu zobaczysz pulpit komputera w pracy.

CTX

monitory komputerowe

www.ex.ab.pl



17" EX700F
1280x1024@66Hz
płaski ekran ExtraFlat
płamka 0,25 mm



17" EX710F
1600x1200@77Hz
najwyższe normy bezpieczeństwa
TCO99



19" EX960F
1920x1440@70Hz
obniżony poziom migotania
3 lata gwarancji Door To Door



lista autoryzowanych dealerów CTX - www.ab.pl

Ab Spółka Akcyjna
Wrocław
tel. (071) 324 05 09
fax (071) 324 05 28

Gdańsk
tel. (058) 345 83 31
fax (058) 345 83 30

Poznań
tel. (061) 843 45 08
fax (061) 843 44 89

Kraków
tel. (012) 425 57 93
fax (012) 655 15 97

Katowice
tel. (032) 259 21 13
fax (032) 259 21 67

Szczecin
tel. (091) 483 76 10
fax (091) 483 76 11

Łódź
tel. (042) 642 47 09
fax (042) 647 12 88

Warszawa
tel. (022) 837 40 60
fax (022) 836 91 90

Microsoft .NET

Całe piękno Internetu polega na tym, że nikt nie jest jego właścicielem... Jeszcze. Wasza małpka przygląda się najbardziej zaborczemu z pomysłów Billa Gatesa - przyklejenie Sieci wielkiego logo Microsoftu.

Oprac. Łukasz Nowak

Zjemy obecnie w roku kosmicznym 2001 i nasze domy są pełne skomputeryzowanego żelastwa. Mamy osobiste organizatory, telefony komórkowe, odborniki telewizji cyfrowej. Internet w telewizorze, no i w końcu stare, wysłużone pecety. Twój samochód może mieć komputerowy system wykrywania usterek lub urządzenia nawigacyjne, programator kuchenki mikrofalowej jest prawdopodobnie mądrzejszy od komputerów, które wysłały misję Apollo w kosmos, a twój zwierzak może mieć wszczepiony pod skórę nadajnik służący do jego zlokalizowania. Faceci z wiel-

Docelowo Microsoft chce całkowicie zrezygnować z dystrybucji oprogramowania, zamieniając je na wynajmowanie usług.

kimi pulsującymi łepetynami znani jako firma Microsoft wykorzystują taki stan rzeczy i dążą do tego, by to właśnie oprogramowanie z logo firmy Microsoft obsługiwało wszelkiego rodzaju urządzenia. A zatem przyszła pora na zapoznanie się z projektem .NET - odpowiedzią na rosnącą popularność zarówno skomputeryzowanego sprzętu codziennego użytku, jak i Internetu.

Główną ideą Microsoft .NET-u jest przejście od płacenia za pudełko z oprogramowaniem, które instalujesz na jednej maszynie, do licencji na usługi dostępnej w przypadku wielu urządzeń. A zatem możesz mieć na swoim komputerze książkę adresową, która została dostarczona jako część pakietu Microsoft Office'a. Po wprowadzeniu .NET-u będziesz musiał zapłacić za każdy raz, kiedy korzystasz z tej książki, albo za ustalony okres pracy. Sama aplikacja, jak też dane przez nią używane będą umieszczone w sieci Internet zamiast magazynowania ich na twoim twardym dysku, poza tym będą dostępne z wielu urządzeń od palmtopa, do biurkowego peceta.

.NET-owe aplikacje

Pomimo że nie istnieją jeszcze żadne serwery usług .NET-owych, Microsoft ogłosił już wprowadzenie pierwszej fali produktów wyposażonych w elementy nowej technologii.

VisualStudio.NET

Aktualnie w testach beta, które obsługują .NET VisualStudio udostępniła funkcję tworzenia aplikacji za pomocą różnych języków programowania, włączając w to nowy języpodobny C#. Wydanie planowane jest gdzieś w drugiej połowie 2001 roku.

Office.NET

Wersja pakietu MS Office o jakiej nie śniło się nawet filozofom. Technologia firmy Microsoft o nazwie Universal Canvas (uniwersalny ekran) scentralizuje tworzenie dokumentów, przeglądanie i kreację stron Web oraz komunikację w postaci jednego zestawu. Czy ktoś powiedział: integracja z przeglądarką? Office 10, który ma się pojawić na początku roku 2002, będzie zawierał niektóre z możliwości .NET-u.

Windows.NET

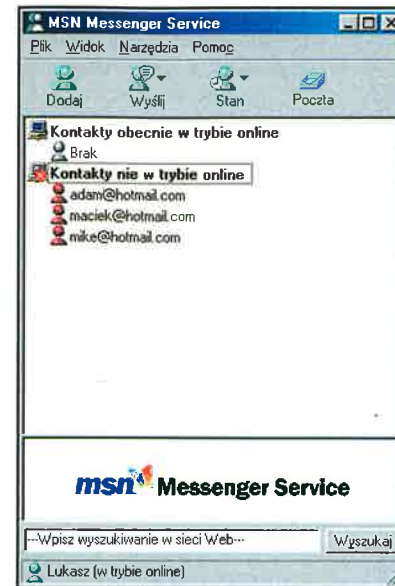
Nowa wersja systemu Windows o nazwie kodowej Whistler powstała w oparciu o Windows 2000 i będzie pierwszą, która udostępni funkcjonalność .NET-u. Dopiero następna generacja znana obecnie pod kryptonimem Blackcomb odświeży wszystkie jego możliwości. Sugeruje się, że wersja systemu operacyjnego na bazie platformy .NET-u będzie raczej serią dodatków do aplikacji Windows niż autonomicznym oprogramowaniem.

MSN.NET

Zapewne będzie to centrum związane z opłatami za usługi sieciowe Microsoftu. The Microsoft Network już teraz oferuje dostęp do usług subskrypcyjnych, takich jak Hotmail. .NET sprawi, że staną się jeszcze bardziej podobne do klasycznego oprogramowania.

Pudełkom mówimy: nie!

Docelowo Microsoft zamierza całkowicie zrezygnować z dystrybucji oprogramowania, zamieniając ją na wynajmowanie usług. Istniejące już projekty sieciowe, takie jak serwer e-mail Hotmail i usługa identyfikacji Passport mogą być przykładem zasady funkcjonowania .NET-u. Mimo że próby Microsoftu, które mają na celu integrację przeglądarki z systemem operacyjnym, są nadal zagrożone, .NET posuwa się jeszcze dalej, umieszczając wszystko poza pełnym szkieletem systemu na platformie sieciowej. Proces zmiany lokalizacji będzie odbywał się stopniowo.



Usługi MSN: Instant Messenger oraz Hotmail są przykładami takiego rodzaju aplikacji, które będą zintegrowane z platformą .NET.

wo i bez rozgłosu, wraz z kolejnymi wersjami oprogramowania. Jednak zasadnicza idea związana z .NET-em jest taka, żeby umożliwić jego wyewoluowanie do całkowicie sieciowej platformy o nieograniczonym dostępie z dowolnego urządzenia komputerowego. Niezależnie od sprzętu, z którego użytkownik będzie korzystał, będzie miał na ekranie interfejs przypominający Windows.

Dziwny klej

Jeżeli te pomysły wydają ci się znajome, to oczywiście masz rację. Plany Microsoft .NET-u wydają się analogiczne do pomysłu stworzonego przez pana o imieniu Larry Ellison z firmy Oracle.

Coś starego, coś nowego

Microsoft .NET jest zbiorem technologii, nie zaś pojedynczym programem. Niektóre z nich są poprawionymi wersjami protokołów Microsoftu, a inne zaadaptowano z otwartych standardów.

XML

Extensible Markup Language (XML) jest systemem służącym definiowaniu aplikacji skryptowych, a nie językiem opisu strony, takim jak np. HTML. Dokument napisany w XML wykorzystuje osobny plik z definicjami etykiet oraz przypisanymi im znaczeniami. Plik ten nosi nazwę Document Type Definition (lub DTD). Otwarta architektura XML oznacza, że można się nim posłużyć do tworzenia dowolnych dokumentów, z tego też powodu wykorzystuje się go w .NET jako główny język skryptów na stronie klienta.

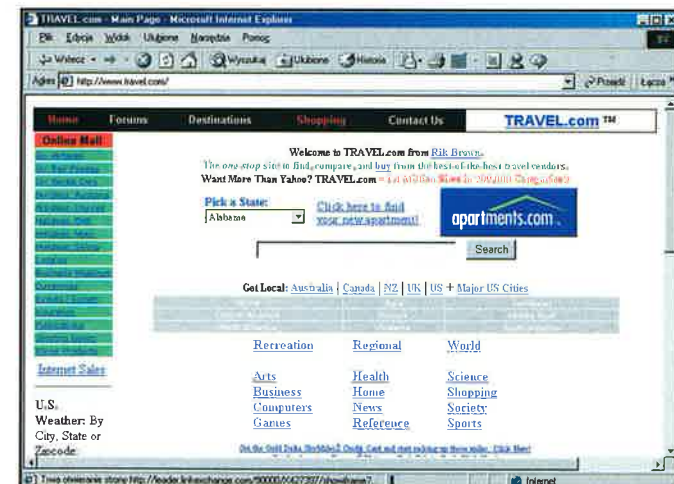


Kosmiczny malpizon będzie miał nie-
złe kłopoty, jeśli Bill wystawi mu rachunek za surfowanie.

le, który zaproponował projekt Networked PC omawiany już od wielu lat. Jeśli przyjrzyć się dokładnie platformie .NET, to można się przekonać o tym, że większość jej elementów funkcjonowała już od jakiegoś czasu w kręgach IT, na przykład zmodernizowane wersje protokołów sieciowych, które już są wykorzystywane w produktach Microsoftu. Klejem spajającym wszystkie elementy jest XML, który wybrano ze względu na możliwość tworzenia skryptów ko-

nologia stworzona przez Microsoft o nazwie Active Server Pages czy nowy język programowania C# (C Sharp), który w części został oparty na standardowym MS Java, nie zaś na wersji Javy stworzonej przez firmę Sun. Jest to chyba nieuchronny znak, że Microsoft dąży do całkowitego opanowania rynku.

Możliwości platformy .NET zacznie się wykorzystywać w



.NET ma na celu rozszerzenie interfejsu sieciowego, aby udostępniał wszelkie usługi na dowolnym sprzęcie.

munikujących się z różnymi serwerami. XML został zaprojektowany, aby pracować na dowolnej platformie sprzętowej i programowej, co nie-
zależnie wroży utrzymaniu otwartych standardów w sieci Internet. Oprócz tego jednak, w platformie .NET pojawiają się elementy, których jakość prezentuje się już znacznie gorzej, jak choćby tech-

następnej wersji Windows (o nazwie kodowej Whistler) oraz w Microsoft Office, natomiast teraz jej próbki wprowadzono w wersjach beta narzędzia programistycznego Microsoft Visual Studio.

Pytania i odpowiedzi

Kiedy ma się pojawić Microsoft .NET? Planowane wydanie komponentów .NET ma nastąpić w okresie od dwóch do czterech lat. Rzeczy nie zmieniają się z dnia na dzień.

Czy będę mógł wykorzystać wszystkie zalety Windows .NET-u, używając oprogramowania w pudełku? Prawdopodobnie tak, ale nie będzie to zalecane. Microsoft planuje, że będą kupowane komputery z już zainstalowanym systemem Windows, rezygnując z klasycznego sposobu dystrybucji oprogramowania.

Czy będę potrzebował nowego komputera, aby skorzystać z usług .NET-u? Na początek nie. Pierwsze usługi .NET-a będą działały na systemach Windows 98, ME czy Windows 2000.

Czy będę musiał kupić nowy komputer, aby mieć nową wersję Windows? Whistler, aktualnie w fazie testów beta, prawdopodobnie przejmie klientów systemu Windows 2000 (najnowszej wersji NT), więc jeśli używasz jakiegoś starszaka, to będziesz musiał pomyśleć o czymś nowym.

Czym jest Windows.NET? Windows.NET będzie rozbudowanym w stronę Sieci interfejsem użytkownika Windows, a nie klasycznie rozumianym systemem operacyjnym. Można go traktować jak zestaw aplikacji rozszerzających funkcjonalność systemu.

Czy Windows.NET będzie obsługiwał nowe 64-bitowe procesory Intel'a? .NET nie jest systemem operacyjnym tak jak Windows. W tej chwili jest mało prawdopodobne, aby Whistler przeszedł na standard 64-bit, ale Blackcomb, który ma być kolejnym krokiem w ewolucji Windows, zdecydowanie powinien spełniać ten wymóg.

Czy będę potrzebował stałego łącza z Internetem, aby używać usług .NET-u? Nie, ale w wypadku gdy (jeśli w ogóle) usługi sieciowe wyparą tradycyjne oprogramowanie, będziesz potrzebował znacznie szybszego łącza, niż mogą to zaoferować dzisiejsze mode-my.

Jak można przyspieszyć łącze? Przewiduje się, że ADSL i sieci kablowe całkowicie zastąpią klasyczną formę komunikacji. W wielu krajach już dzisiaj zaczynają odgrywać niebagatelną rolę. Możliwe jest także korzystanie z łączy satelitarnych.

Czy .NET zniszczy pudełkowe oprogramowanie?

W tej chwili nie jesteśmy w stanie tego przewidzieć, ale jest to wątpliwe...

Czy .NET nie jest nazwą siostrzanego czasopisma CD-Action?

Bez komentarza...



Pomysł sieciowego peceta nie jest żadną nowością. Netscape próbował stworzyć swój pakiet Communicator tak, aby był niezależny od sprzętu i oprogramowania.

MusicMatch

Najwspanialsza rzecz w muzyce pop od czasu Beatlesów już się pojawiła. Jest to MusicMatch 6.

oprac. Sylwester Szczepaniak



Oto podstawowa wersja MusicMatcha z wszystkimi przyciskami, które są potrzebne do jej obsługi.

A więc do dzieła

1 Podstawowa wersja MusicMatch 6 jest dostępna po adresie www.music-match.com. Jest to całkiem sporo danych, więc proponujemy zainstalowanie najnowszej wersji bezpośrednio z płyty dołączonej do CD-Action. Wersja Plus jest dostępna na wyżej wymienionej stronie internetowej za 20 \$, ale wersja podstawowa powinna całkowicie odpowiadać twoim potrzebom. Gdy już ją zainstalujemy, w menu Options, a potem Settings ustawiamy wszystko zgodnie z naszymi życzeniami.

Ustawienia ogólne

2 MusicMatcha możemy używać do odtwarzania całej gamy różnych formatów muzycznych, łącznie z WAV i płytami CD-A. Możemy też ustawić program tak, aby regularnie sprawdzał, czy jest już jego nowsza wersja, a nawet żeby ściągał i instalował preferencje na podstawie informacji zawartych w twoim profilu (tworzymy go przez zaznaczenie odpowiednich okienek). Ponadto można ustawić opcję, dzięki której za każdym razem po załadowaniu nowej piosenki program doda ją do biblioteki utworów oraz/albo do listy ulubionych, ostatnio odtwarzanych utworów.

Ustawienia nagrywania

3 W menu Options=>Settings=>Recorder można zmienić bardzo wiele ustawień. W przeciwieństwie do wcześniejszych darmowych wersji MusicMatcha, wersja 6 potrafi nagrywać pliki MP3 z zachowaniem jakości płyt CD. Jednak zawsze mamy coś za coś - tym razem stało się to kosztem rozmiaru plików. Polecamy opcję 128 kbps, ale jeżeli chcesz otrzymać najwyższą jakość, spróbuj ustawić 160 kbps. Po wybraniu opcji nagrywania przez CD Digital, zamiast Analog, oprogramowanie przekonwertuje twoje pliki audio na CD w pliki MP3 przy cztero- lub pięciokrotnej prędkości odtwarzania.

Połączenia CDDB

4 MusicMatch pozwala korzystać z wyszukiwania CDDB (CD DataBase).

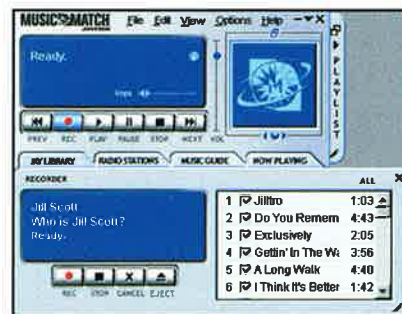
Oznacza to, że pod warunkiem podłączenia do Internetu, w momencie gdy wkładamy płytę do stacji CD-ROM lub DVD, z płyty zostanie odczytany mały kod cyfrowy. Następnie program sprawdzi wykonawcę, tytuł albumu oraz utworu w Sieci. Musisz być połączony z Internetem jedynie wtedy, gdy po raz pierwszy odczytujesz jakąś nową płytę, za każdym następnym razem wszystkie informacje zostaną zapamiętane.

Posługiwanie się biblioteką

5 Gdy ściągamy z Sieci pliki MP3, konwertujemy płyty CD nagrane jako muzyka czy też wprowadzamy pliki MP3 z zdobytych innych źródeł, MusicMatch automatycznie dołącza je do biblioteki. Możemy je porządkować w kategoriach: wykonawca, tytuł albumu lub tytuł piosenki. Spróbuj posortować je wszystkie, używając etykiety track, potem artist i album.

Muzyka za darmo

6 Internet jest wręcz zalany darmową muzyką. Jedną z najlepszych witryn nazywa się po prostu www.mp3.com, ale MusicMatch ma sporo dobrej muzyki na własnej stronie. Jeśli tylko nasze oprogramowanie po zainstalowaniu pracuje poprawnie, możemy odwiedzić stronę MusicMatch w Sieci, klikając jego ikonę z logo w górnej lewej części ekranu. Można tam znaleźć muzykę każdego rodzaju, gotową do załadowania na twardego dysku.



Informacja o albumie pojawia się w okienku Record; program skonwertuje wszystkie utwory, o ile nie zaznaczysz inaczej.

Konwertowanie płyt CD

7 Aby przekonwertować swoje ulubione utwory na MP3, połącz się z Internetem i wółoś do napędu CD-ROM płytę, a system CDDB wyświetli informację o całym albumie. Następnie naciśnij czerwony przycisk Rec. Zaznacz wszystkie utwory,

które chcesz przegrać, a następnie naciśnij umieszczony niżej przycisk Rec. Po paru chwilach wszystkie utwory będą zachowane na twoim twardym dysku jako pliki MP3.

Angielskie nazwy zaczynające się od "The"

8 Zanim rozpoczniesz nagrywanie, ustaw wszystkie szczegóły odnośnie całego albumu lub wybranych utworów. Dla przykładu, jest sporo angielskich zespołów, których nazwy rozpoczynają się od słowa "The". Możesz je zapisać jako, na przykład, "Police, The". W tym celu wejdź do pola nazwy w oknie nagrywania i zmień tytuł. Możesz to zrobić również po nagraniu, ale wtedy trzeba zmieniać każdy utwór z osobna.

Nowy porządek

9 Wybierz przycisk My Library na dole po lewej stronie okna odtwarzania, a pełna lista wszystkich twoich piosenek pojawi się na ekranie. W menu Options=>Music Library Settings możesz zmieniać kolejność, w jakiej są one wyświetlane. Jeżeli twoje utwory są uporządkowane według imion artystów, musisz nacisnąć przycisk + po lewej stronie okna odtwarzania - ukaze ci się lista albumów i piosenek przypisanych danemu artyście.



Od absolutnych nowości do klasyki rocka, poprzez rap i hip-hop - radiostacje MusicMatcha mają coś miłego dla każdego.

Utwórz własną listę piosenek

10 Aby dodać nowe tytuły z biblioteki utworów do listy odtwarzanych utworów, musisz po prostu przeciągnąć je z jednego okna do drugiego. Można w ten sposób przenosić całe albumy czy wszystkie utwory jakiegoś artysty lub też pojedyncze piosenki. Oczywiście musimy mieć oba okna otwarte, więc po wykonaniu ostatniej wskazówki, naciskamy przycisk z małą strzałką skierowaną w prawo, który znajduje się w prawym górnym rogu okna odtwarzacza.

Zapisywanie list odtwarzanych utworów

11 Skompletowanie zestawu utworów na różne okazje zajmuje trochę czasu, zatem przydatna jest możliwość wgrywania ich tylko kilkoma ruchami myszy. Gdy tylko stworzysz listę utworów, jakie chcesz mieć, naciśnij przycisk Save na dole okna i nadaj swojej liście nazwę. Po wykonaniu tej czynności możesz wybrać opcję Open i w dowolnej chwili załadować te piosenki, które masz ochotę przesłuchać.

Posłuchaj radia

12 Nowością w tej wersji MusicMatcha jest radio. Pozwala ono na słuchanie piosenek przez Internet o wysokiej lub niskiej jakości odtwarzania, w zależności od prędkości twojego modemu. Istnieje wiele wirtualnych stacji radiowych o szerokim repertuarze nadawanych utworów, więc jest to warto wypróbować.

Music guide

13 Kolejną funkcją opartą na Internecie, którą obsługuje ten program, jest Music Guide. Jest to internetowy, darmowy magazyn, w którym znajdziemy najnowsze informacje ze świata muzyki, jak i parę ciekawych ofert.

Obecnie grane

14 Jedną z zalet MusicMatcha jest ekran zatytułowany "Now Playing". Naciśnij przycisk na dole po prawej stronie, a zostaną wyświetlone wszelkie informacje na temat artysty, albumu i piosenki, której w tej chwili słuchasz. Do tego otrzymasz pełny zestaw wiadomości na temat wszystkich utworów, teledysków i płyt, a ponadto MusicMatch zaproponuje ci całą masę podobnych zespołów, których warto posłuchać.

Zmień swoją powłokę

15 Powłoka graficzna odtwarzacza MP3 to przede wszystkim jego wygląd na ekranie. MusicMatch trochę opóźniał się w tej dziedzinie względem konkurencji, np. Sonique (www.sonique.com), ale obecnie możemy załadować całą listę różnych powłok dla naszego odtwarzacza i współpracującego z nim oprogramowania. Wystarczy wybrać z paska menu Options=>Download Skins, aby przejrzeć i ewentualnie zmienić wygląd naszego programu.

Wizualizacje

16 Możemy także poprawić wygląd MusicMatcha, ściągając do niego nowe wizualizacje.

Są to efekty graficzne odtwarzane wraz z muzyką, dostępne do bezpłatnego skopiowania, od prostego analizatora widma, do wręcz kosmicznych efektów współgrających z muzyką. Standardowa wersja MusicMatcha ma już wbudowanych parę wizualizacji. Wystarczy nacisnąć strzałki w prawym dolnym rogu, aby je przeglądać.

Sprawa pamięci

17 W przeciwieństwie do odtwarzania muzyki z płyt CD na pececie, które nie zajmuje prawie żadnych zasobów systemowych, twój komputer jest zmuszony do poważnego "myślenia" przy odtwarzaniu plików MP3. Jeżeli masz zainstalowane 64 MB pamięci lub mniej, możesz czasem zauważyć, że piosenki przeskakują, jeżeli robisz równocześnie coś innego, co pochłania trochę pamięci, np. otwierasz jakiś program. Aby temu zapobiec, spróbuj wyłączyć wizualizację i postaraj się nie uruchamiać zbyt wielu programów naraz.

Kasowanie piosenek

18 Jedną z pułapek związanych ze ściągnięciem piosenek z Internetu jest fakt, że nie możemy ich najpierw odsłuchać. Jeżeli po ściągnięciu okaże się, że piosenka wcale ci się nie podoba, kliknij ją prawym przyciskiem myszy w bibliotece - w ten sposób możesz albo tylko wymazać jej nazwę, albo jednocześnie usunąć ją z twardego dysku.

Muzyka w kieszeni

19 Przenośne odtwarzacze MP3 są modne, stylowe i wygodne. Z witryny MusicMatcha możemy ściągnąć dodatkowe programy, które automatycznie załadują nam utwory z Play List do całego asortymentu przenośnych odtwarzaczy MP3. Sprawdź, czy twój kieszonkowy odtwarzacz też znajduje się na liście.

Nagrywanie płyt CD

20 Jeżeli stać cię na luksus posiadania własnej nagrywarki CD, to na pewno z radością przyjmiesz wiadomość o tym, że możesz użyć MusicMatcha do tworzenia płyt CD z muzyką. Jak już załadujesz listę utworów, naciśnij przycisk CD-R na dole okna programu. Twoje piosenki będą wyszczególnione z informacją o tym, ile miejsca zajmują na płycie. Jeżeli masz ich za dużo, możesz część z nich po prostu odznaczyć.

Drukarki z klasą

- Urządzenie dla profesjonalistów
- Rozdzielczość do 2880 dpi
- System PhotoEnhance 4
- Najmniejsza kropla - 3x10⁻¹ l
- Do 13 str./min
- Złącze Centronics, USB i RS 423
- Dla Win 3.1x/9x/2000, NT, DOS, Mac OS 8.1 i wyższe

EPSON® 980
STYLUS™ COLOR



- Sprawdza się w każdym biurze
- Rozdzielczość do 2880 dpi
- System PhotoEnhance 4
- Do 11,9 str./min
- Złącze Centronics i USB
- Dla Win 3.1x/9x/2000, NT, DOS, Mac OS 8.1 i wyższe

EPSON® 880
STYLUS™ COLOR



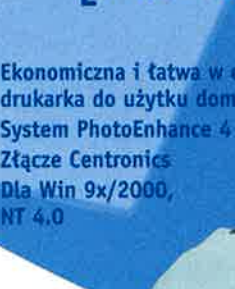
- Drukarka dla wymagającego użytkownika
- Rozdzielczość do 2880 dpi
- System PhotoEnhance 4
- do 8 str./min
- Złącze Centronics i USB
- Dla Win 9x/2000, NT, Mac OS 8.1 i wyższe

EPSON® 680
STYLUS™ COLOR



- Wyjątkowo łatwa w obsłudze
- Rozdzielczość do 1440 dpi
- System PhotoEnhance 4
- Złącze USB
- Dla Win 98/2000, Mac OS 8.1 i wyższe

EPSON® 580
STYLUS™ COLOR



- Ekonomiczna i łatwa w obsłudze drukarka do użytku domowego
- System PhotoEnhance 4
- Złącze Centronics
- Dla Win 9x/2000, NT 4.0

EPSON® 480
STYLUS™ COLOR



Wszystkie drukarki atramentowe EPSON® wykonane są w technologii EPSON Micro Piezo, dzięki której osiąga się najmniejszy rozmiar kropli - i najwyższą rozdzielczość.

Każda z nich umożliwia stosowanie różnorodnych nośników (specjalnych papierów, folii, naklejek, prasowanek, itp.)

FOR EVER Sp. z o.o.
Generalny dystrybutor EPSON na Polskę
Biuro handlowe: ul. Franciszka Kawy 44,
01-496 Warszawa
www.for-ever.com.pl
infolinia handlowa 0800 208 935

EPSON®

Posprzątaj swego peceta!

Już pora nieco przyciąć gałęzie systemowi Windows i sprawić, aby był lżejszy, szybszy i bardziej niezawodny. W tym artykule znajdziesz kompletny przewodnik komputerowego sprzątnia.

Oprac. Łukasz Nowak

Przezrzeń wewnątrz komputera nie jest nieskończona i dlatego potrzebne jest usuwanie plików, folderów, a nawet całych aplikacji z systemu. Ponieważ sposób, w jaki funkcjonuje Windows jest dość specyficzny, usuwanie programów z komputera okazuje się procesem o wiele bardziej złożonym, niż tylko kasowanie plików w jednym folderze. Na szczęście Windows posiada specjalny aplet Panelu Sterowania (Dodaj/Usuń Programy), dzięki któremu cały proces staje się o wiele prostszy. Niestety to, jak działa system, jest także przyczyną jego niedoskonałości w sprzątniu po samym sobie. Po usunięciu danego programu pozostają niepotrzebne pliki

często porzucane w wielu miejscach na dysku. Większość aplikacji przechowuje również informacje konfiguracyjne w jednym dużym pliku, który nazywamy Rejestrem. Wpisy, które się w nim znajdują, mogą być bardzo różne: od pojedynczego klucza programu, który wskazuje mu jego pliki, aż po straszliwe ciągnące się jak spaghetti tajemne kody. Kiedy instalujemy aplikację, ta jednocześnie dodaje wszystkie klucze do Rejestru, a w trakcie późniejszego funkcjonowania często je modyfikuje. Po usunięciu programu nierzadko pozostawia on w komputerze klucze, które zabierają miejsce oraz spowalniają pracę Windows. Konsekwencje wydają się oczywiste: wraz z upływającym czasem funkcjonowania Windows, system staje się ślamazarny i ociężały, a co najgorsze - niestabilny.

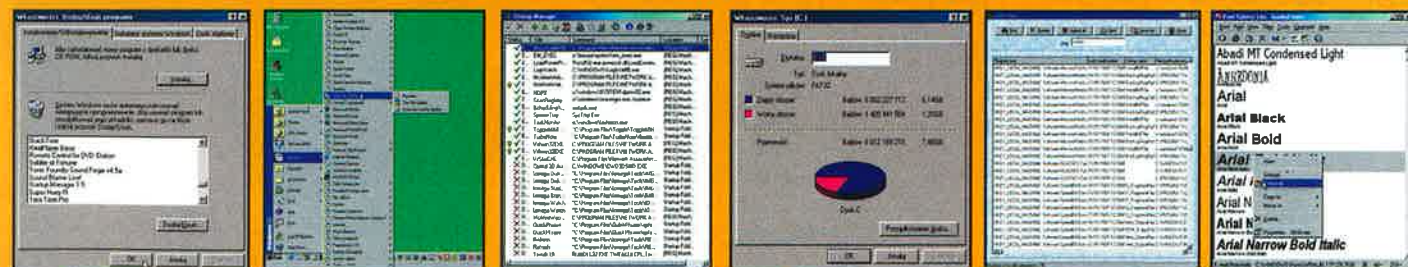
Jeżeli takie niedogodności nie przeszkadzają ci, to przynajmniej powinnaś możliwość utraty danych.

Co można z tym zrobić?

Zaraz wcieliś się w rolę osobistego trenera Windows. Pokażemy ci, jak usunąć tuszyczek gromadzący się na twardym dysku, jak naprężyć mięśnie Rejestru oraz wiele innych rzeczy. Ujawnimy również tajemnicę, dzięki której Windows już nigdy nie nabierze nadwagi! Już wkrótce będziesz miał żwawy i palący się do pracy system, który zacznie szybciej działać i zajmować mniej miejsca na twardym dysku, nie będzie się też zawieszał. Ale pamiętaj, że przed wprowadzeniem naszych porad w życie powinienś uprzednio wykonać zapasowe kopie najważniejszych danych.

Jak Windows staje się ociężały?

Istnieje sześć powodów, z racji których Windows może stracić swoją wyszlifowaną formę. Oto one...



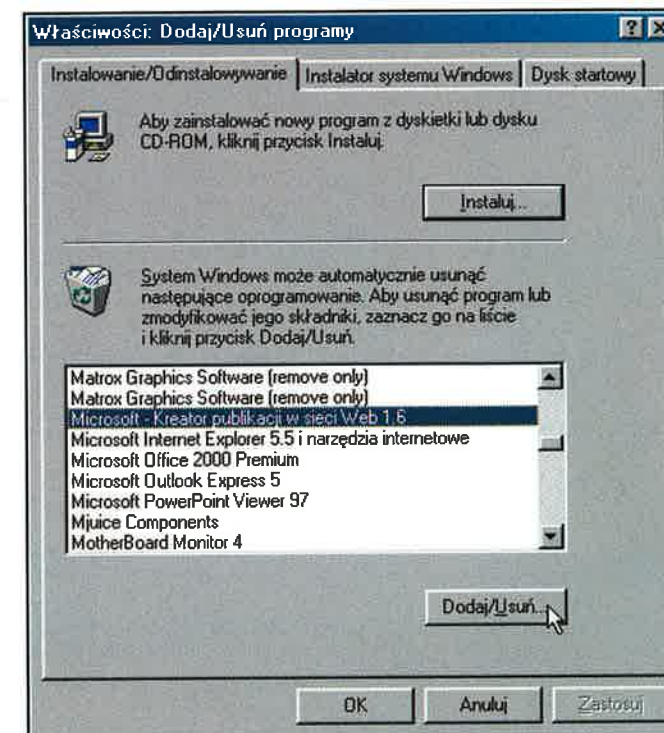
- 1** Jak dużo programów masz zainstalowanych na swoim komputerze? Jeżeli któryś z nich jest już niepotrzebny, najlepiej pozbyć się go od razu. Niestety, Windows nie jest dokładny w sprzątniu po sobie - na następnej stronie odkryjemy przed nami, ile danych pozostaje nieusuniętych.
- 2** Otwórz swoje menu Start. Jeśli jest bliskie eksplozji z przeładowania, to przyszedł czas na usunięcie niepotrzebnych programów - na następnych stronach pokażemy, jak to zrobić. A może skondensować tę listę w celu uzyskania czegoś bardziej przejrzystego i czytelniejszego?
- 3** Zainstaluj, po czym uruchom program Start-up Manager z płytki dołączonej do tego wydania CD-Action. Im więcej wpisów pojawi się na tej liście, tym dłużej będzie trwało uruchamianie systemu Windows. Przekonaj się, jak można zaradzić temu problemowi.
- 4** Kiedy Windows został po raz pierwszy zainstalowany na twoim komputerze, twój dysk nie miał więcej niż 500 MB. Otwórz Mój Komputer i kliknij prawym przyciskiem myszy dysk C:. Wybierz Właściwości, a zobaczysz, ile ma teraz.
- 5** Rejestr zawiera ważne informacje na temat całego komputera. Niestety, kiedy usuwasz program, nie zawsze wszystko dokładnie usuwa po sobie, pozostawiając tony nikomu niepotrzebnych wpisów. Czytaj dalej, a dowiesz się, jak się z tym uporać.
- 6** Właśnie dałeś ostatni wycisk swojemu Windows, co teraz? W dalszej części tego artykułu przedstawimy listę ważnych porad, które pozwolą utrzymać system w dobrej formie i to przez dłuższy czas.

Usuń niechciane programy

Najlepiej zacząć od początku. Po pierwsze, należy usunąć wszystkie programy, których nie używasz na tyle często, żeby istniała potrzeba przechowywania ich na dysku.

Jak dużo programów zainstalowałeś na swoim komputerze? a których używasz regularnie? a ile nie uruchamiasz wcale? Im więcej aplikacji znajduje się na twoim dysku, tym bardziej Windows spowalnia swoją pracę. Dlatego pierwszym krokiem podczas wszelkich porządków jest usunięcie niepotrzebnych programów z komputera. W tym celu otwórz aplet Dodaj/Usuń programy w Panelu Sterowania i przejdź do zakładki Instalowanie/Odinstalowywanie. Przejrzyj listę aplikacji, która zo-

stanie wyświetlona, i kliknij tę, której zamierzasz się pozbyć. Następnie kliknij przycisk Dodaj/Usuń, aby ją wyrzucić! Powtórz tę operację dla wszystkich niepotrzebnych tytułów. Jak już wyjaśniliśmy, usunięcie programu to tylko połowa pracy, którą należy wykonać. Zapisz na kartce nazwy wszystkich programów, które usuwasz - przyda się to później.



Dodaj/Usuń programy w Panelu Sterowania. Użyj go do usunięcia niechcianych programów.

Plikowy złom

Niestety narzędzie Dodaj/Usuń programy nie jest tak dokładne, jak można by tego oczekiwać. Przekonaj się sam...

W celu udowodnienia, że Windows nie jest mistrzem w trzymaniu dobrej listy, zainstalowaliśmy ponownie system Windows 98. Następnie zainstalowaliśmy i usunęliśmy z komputera cztery duże, podstawowe pakiety aplikacji, żeby przekonać się, ile śmieci pozostawia po sobie. W każdym przypadku używaliśmy dostarczonego instalatora, wybierając domyślne ustawienia, jeżeli była taka potrzeba. Zaraz po instalacji usuwaliśmy program, nawet go nie odpalając. Jak widać po uzyskanych wynikach, żadna z czterech aplikacji nie pozostawiła systemu w niezmienionym stanie.

Lotus Word Pro okazał się najmniej kłopotliwy ze wszystkich. Całkowicie usunął się z folderu Program Files, pozostawiając niewiele śmieci w katalogu Windows. Niestety, najbardziej niekorzystnie wypadł Rejestr, zaś wśród pozostałych pakietów Corel WordPerfect 8 był zdecydowanie najbardziej nieelegancki, ponieważ resztki zachowane w komputerze po jego usunięciu zajęły 12 dodatkowych megabajtów w folderze Windows, mimo że zainstalował program Windows Messaging, który prawdopodobnie odpowiada za tę sytuację. W końcu Netscape, który na trwałe wyrzucił po sobie ślad, zostawiając skrajnie nieporządek w katalogu HTML z samym sobą, co objawiało się tak, że podwójne kliknięcie któregoś z nich (oczywiście bez skutku) uruchamiało Netscape'a, zamiast wystartować Internet Explorera. Moral tej opowieści jest oczywista i brzmie: jeśli dodajesz i usuwasz kolejne programy, to Windows staje się większy i znacznie wolniejszy.

Co zostaje po programach

Zainstalowany program	Folder Program files (liczby to: objętość, liczba plików, liczba folderów)	Folder Windows
Nic	0 MB.	0, 0
Win98	14,2 MB, 207, 49	151MB, 2163, 88
Lotus WordPro 97	14,2 MB, 207, 49	151MB, 2220, 89
Netscape Communicator 4.5	14,2 MB, 207, 53	153MB, 2228, 90
PhotoDraw 2000 trial	14,9 MB, 222, 57	154MB, 2233, 90
WordPerfect Suite 8	15,3 MB, 230, 58	166MB, 2387, 93

*Uwaga. Liczby w tabeli dla programów Word Pro, Netscape, PhotoDraw oraz WordPerfect oznaczają stany obu folderów po deinstalacji oprogramowania z systemu.

Uporządkowane menu Start

Wspominaliśmy o tym, że programy bywają bardzo nieporządne, ale czy zdajesz sobie sprawę, że spora ich część nie usuwa nawet swoich ikon z menu Start? Powoduje to, że cała masa skrótów, które donikąd nie prowadzą, zajmuje miejsce i przyprawia o nerwowe ruchy podgardla. Ostatnią rzeczą, na którą masz ochotę, jest ręczne przedzieranie się przez tę listę. Czy można coś z tym zrobić?

Wóź do napędu płytę dołączoną do tego numeru. Znajdziesz na niej kilka przydatnych narzędzi, które pomogą ci zapanować nad Windows i doprowadzić je do ładu. Pierwszym z nich jest program o nazwie EasyCleaner. Oferuje on bardzo wiele funkcji, ale na razie nie musisz go instalować i uruchamiać. Kiedy

otworzy się jego okienko, kliknij przycisk Start-menu. Pojawi się ekran Clean Start Menu. Kliknij Find, a EasyCleaner w mgnieniu oka przejrzy twoje menu Start w poszukiwaniu skrótów, które niczego nie wskazują. Kliknij symbol plus obok folderu Programy w celu zajrzenia do środka. Wpisy oznaczone gwiazdką mogą zostać bezpiecznie

nie usunięte, jeżeli skasujesz zawartość całego folderu, on też powinien zostać usunięty. Kiedy już pozbędziesz się wszystkich zbędnych skrótów, możesz zająć się uporządkowaniem menu Start, aby usprawnić dostęp do swoich programów tak jak zostało to przedstawione ramce Krok po kroku znajdującej się poniżej.

Sprzątanie menu Start

Bardziej zgrabne, lepiej zaplanowane menu Start jest szybsze i łatwiejsze w użyciu.



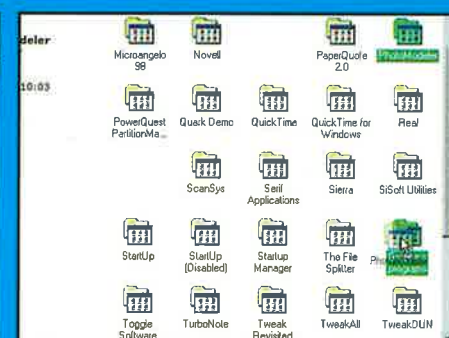
1 Po pierwsze, jeżeli twoje menu Start nie sortuje poprawnie wszystkich programów, kliknij je prawym przyciskiem myszy i wybierz opcję Sortuj według nazwy znajdującej się gdzieś na dole pojawiającej się listy.

2 Teraz kliknij w dowolnym miejscu palpit w celu ukrycia menu Start. Potem kliknij prawym przyciskiem Start i wybierz Eksploruj. Pojawi się okno. Kliknij dwukrotnie wpis Programy, aby dostać się do środka.

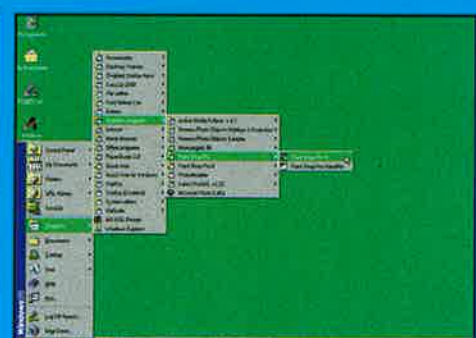
3 Zobaczący listę folderów i plików w kategorii Programy w menu Start. Przenieś wszystkie aplikacje graficzne do jednego folderu. Znajdź puste miejsce w okienku, kliknij prawym przyciskiem i wybierz Nowy -> Folder.



4 Nadaj nowemu folderowi jakąś łatwą kojarzącą się nazwę (my wybraliśmy Aplikacje graficzne) i wcisnij [Enter], kiedy skończysz.



5 Przeciągnij, a następnie upuść w tym folderze wszystkie aplikacje, które do niego pasują. Możesz kasować foldery przez przeciąganie do ikony Kosza albo otwierając je i usuwając pojedyncze elementy.



6 A oto efekt - o wiele bardziej przystępne menu Start, które oszczędzi wiele twój czas w celu dotarcia do aplikacji!

POSŁUCHAJ W CO GRASZ!



PRO MEDIA 2010

- Moc (RMS): 5W x 2
- Pasmo: 100 - 15 KHz
- Regulacja tonu
- Regulacja mocy
- Dźwięk przestrzenny 3DSP™



PRO MEDIA 2012

- Moc (RMS): 6W x 2
- Pasmo: 90 - 18 KHz
- Regulacja tonów wysokich i niskich
- Regulacja mocy
- Dźwięk przestrzenny 3DSP™

PRO MEDIA 3025

- Moc (Satelity) (RMS): 5W x 2
- Moc (Subwoofer) (RMS): 15W
- Pasmo: 50 - 18 KHz
- Regulacja basu
- Regulacja mocy
- System eliminacji zniekształceń DLP™



Diamond Audio Technology Inc. - Firma założona przez trzech doświadczonych profesjonalistów od dźwięku, których celem było stworzenie produktów o wysokim poziomie technologicznym, a jednocześnie dostępnych dla każdego użytkownika komputerów domowych. W ciągu pięciu lat odnieśli wielki sukces rynkowy w USA, budując firmę zgodnie z maksymą: "Chcemy być najlepsi, a nie najwięksi".

Śluchając tych produktów zrozumiesz, co mieli na myśli.

Lanser.net S.A.
Władysławowo 30a
82-300 Elbląg
tel. /+48/ 55 236 33 63
tel. /+48/ 55 233 93 65
www.lanser.net



Lanser.net

Odchudź folder Autostart

Omawialiśmy już ten problem w zeszłym miesiącu, ale oto krótkie podsumowanie tematu, dlaczego powinieneś zadbać o możliwie najmniejszą liczbę wpisów w folderze Autostart?

Jeżeli zainstalowałeś pakiety Lotus SmartSuite lub Microsoft Office, zapewne zauważyłeś, że ładują one swoje moduły przy każdym starcie systemu. Nie umknęło też twojej uwadze to, że w rezultacie tej operacji Windows znacznie dłużej się uruchamia. Jeżeli w komputerze masz zainstalowaną, tylko 64 MB pamięci, to z

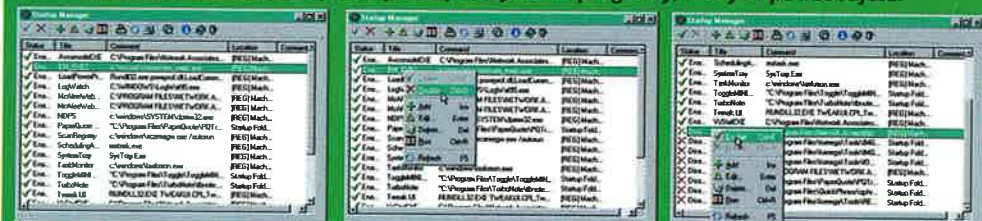
pewnością wpłynie to na dodatkowe obniżenie sprawności Windows. Spowodowane jest to pracą, którą wykonują te niepozorne programy ładujące się podczas startu. Co więcej, nie ma takiej konieczności w celu poprawy działania obu biurowych pakietów. A skoro tak, to należałoby wyeliminować to zjawisko. Jak to zrobić?

Wcale nie tak prosto

Bardziej spostrzegawczy czytelnicy zauważyli na pewno, że w menu Start znajduje się folder o nazwie Autostart. Wszystkie umieszczone w nim programy są uruchamiane przy każdym starcie komputera, a zatem można je stamtąd wyrzucić i nie mieć już z nimi nic do czynienia, prawda? Mniej, więcej. Faktem jest, że część tych programów przechowywana jest w tym miejscu, ale sporo z nich znajduje się również w innych miejscach, takich jak Rejestry czy specjalne pliki o nazwie WIN.INI. Nie pytajcie dlaczego - po prostu tak jest. Nie wszystko jednak stracone. Jak opisaliśmy to miesiąc temu, jeżeli używasz systemu Windows 98, masz do dyspozycji program Narzędzie Konfiguracji Systemu, który pozwala wstrzymać uruchamianie aplikacji niezależnie od tego, gdzie się one znajdują. W przypadku Win95 nie występuje to udogodnienie, ale nic nie szkodzi, ponieważ na naszej płycie znajdziesz darmowy program, który służy właśnie do tego celu. Nazywa się Startup Manager i pracuje zarówno w systemie Windows 95, jak i 98. Spójrz na ramkę Krok po kroku, aby dowiedzieć się dokładnie, jak uchronić się przed zaśmiecaniem systemu.

Jak używać Startup Manager

Uruchamia się o wiele szybciej, kiedy ładujesz tylko te programy, których potrzebujesz.



- 1** Najpierw zainstaluj, po czym uruchom program Startup Manager z dołączonej płyty. Powinieneś się pojawić powyższy ekran. Chociaż programy na liście będą inne, a zależy to od tego, co zainstalowałeś.
- 2** Kliknij prawym przyciskiem myszy wybraną pozycję i wybierz Disable z pojawiającego się menu. Zapamiętaj to uruchamianie programu przy starcie systemu, przyspieszając cały proces.
- 3** Jeżeli w jakimkolwiek momencie chciałbyś cofnąć swój wybór, przejdź listę, kliknij prawym przyciskiem interesujący Cię tytuł i wybierz Enable. Powinno to pomóc.

Pozbądź się zbędnych plików

Jeśli poprawiłeś bicepsy, to popracujmy nad mięśniami brzucha, wykorzystując nasze porady względem odchudzania twardego dysku.

Wiele folderów w twoim systemie stanowi idealną przystań dla zbłąkanych plików. Pytanie brzmi: jak je wszystkie odnaleźć? Jeżeli masz Windows 98, wszystkie potrzebne narzędzia są wbudowane w program. Zobacz ramkę poniżej, aby dowiedzieć się szczegółów. Jeżeli pracujesz na Win95, możesz poczuć, że jesteś pozbawiony pola manewru, ale nie prze-

muj się tym - rozwiązanie leży w programie EasyCleaner. Uruchom go i kliknij przycisk Unnecessary files. Upewnij się, że zaznaczony jest dysk C: i kliknij Find. EasyCleaner przejrzy teraz cały dysk w poszukiwaniu plików spełniających określone kryteria. Na przykład folder Windows\Temp zawiera rozmaite pliki tymczasowe, które powinny zostać skasowane przez aplikację, która ich

używała, jednak często pozostają niezmiennie na swoim miejscu. Niestety, niemal zawsze w folderze Temp można znaleźć niepotrzebne dane, które zajmują tylko miejsce! EasyCleaner wykrywa też na dysku pliki z kopiami zapasowymi. Przejrzyj je dokładnie i w razie gdy znajdziesz jakieś ważne, pozostaw je bez zmian.

Duplikaty? Nie, dziękuję!

EasyCleaner potrafi także wyszukiwać zduplikowane pliki. Niestety, operacja ta może zająć sporo czasu, a do tego możliwe jest skasowanie potrzebnych zbiorów. Raczej nie powinno się tej opcji używać, ewentualnie z zachowaniem ostrożności i pamiętając, że wszystko z pocą tego programu robicie na własne ryzyko!

Żargon

Rejestr

W telegraficznym skrócie: Rejestr Windows służy przechowywaniu informacji na temat zainstalowanych programów i aktywowanych funkcji systemu. Podczas uruchamiania Windows przeglądanym jest Rejestr w celu uzyskania informacji, co będzie wyświetlone w menu Start.

Czyszczenie dysku w Windows 98

Windows 98 jest oferowany z wbudowanym narzędziem Porządkowania dysku. Jest to najprostszy sposób na posprzątnięcie swojego twardego dysku.



- 1** Uruchom Porządkowanie dysku, klikając Start, a następnie Programy => Akcesoria => Narzędzia systemowe => Porządkowanie dysku. Jeżeli go tam nie ma, musisz go dodać, używając Dodaj/Usuń programy => Instalator Windows.
- 2** Wybierz dysk, który zamierzasz uporządkować. Na pewno powinieneś posprzątać dysk C:, który zazwyczaj jest domyślnie zaznaczony. Kliknij OK. Dzięki opcji Porządkowanie dysku zostanie obliczone, ile miejsca można zaoszczędzić.
- 3** Opcja porządkowanie dysku przegląda foldery z powyższej listy w poszukiwaniu plików, które nadają się do usunięcia. Zaznacz je, a następnie kliknij OK. Wybierz Tak, a program wykona resztę sam.



MAMY WAŻNE OGŁOSZENIE,
DREAMCAST W KRAJU
W SUPERCENIE.

HEJ DZIEWCZYNY, HEJ CHŁOPAKI,
NA DREAMCASTA SĄ HICIAKI.

CZY SKEJTUJESZ, CZY SERFUJESZ,
ZAWSZE NA NIM POGIERCUJESZ,

TU SIĘ KRYJE NASZ ZAŁĄŻEK,
BO NAJLEPSZY MAMY KRAŻEK.

NIGDY SOBIE NIE DARUJĘ,
GDY DREAMCASTA NIE SPRÓBUJĘ.

PRZYJDZIESZ, ZAGRASZ, WNET UWIERZYSZ,
I WYBIERZESZ, CO CI LEŻY.

128-bitowa Konsola Nowej Generacji z możliwościami internetowymi.
45 gier w dniu polskiej premiery wraz z polską instrukcją,
kolejne 40 tytułów do końca roku, wśród nich takie Megahity jak:
Shenmue, Quake III: Arena, Half Life, Jet Set Radio, MSR, Sega GT, Silent Scope,
Ferrari 355 Challenge i wiele innych gier gwarantujących 100% rozrywki.



Dreamcast™

Dostępny jedynie
w najlepszych sklepach na terenie kraju.

Więcej informacji znajdziesz:
www.dreamcast.pl



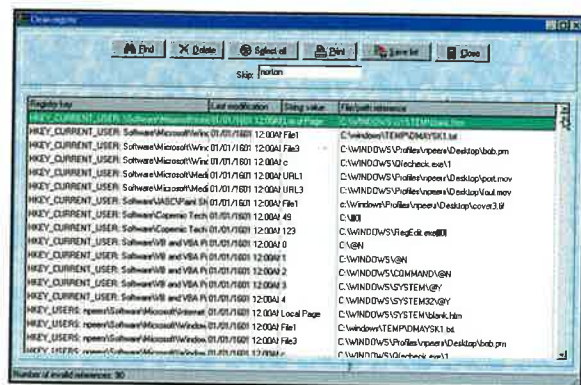
Lanser.net

® Wylączny dystrybutor:
Lanser.net S.A.
Władysławowo 30a
82-300 Elbląg
tel. 055 2 363 363
fax 055 2 363 366

Wyczyść Rejestr

Pora już zająć się ostatnią porcją tłuszczyku i zamienić go w mięśnie Windows. Zoraz zagłębimy się w czeluście Rejestru.

Uporządkowałeś już menu Start, usunąłeś wszystkie niepotrzebne programy i odchudziłeś folder Windows. System jest teraz szczuplejszy i sprawniej działa, ale pozostaje jeszcze jedno miejsce, któremu obowiązkowo należy się przyjrzeć: Rejestr.



Pamiętaj, że używasz programów RegCleaner oraz EasyCleaner na własną odpowiedzialność.

Rejestr jest niezwykle istotnym składnikiem Windows, ale niestety także jednym z najbardziej skomplikowanych - wraz z instalowaniem programów na komputer pojawia się w nim coraz więcej wpisów. Usunięcie aplikacji z systemu w znakomitej większości przypadków nie rozwiązuje problemu, gdyż dużo kluczy pozostaje bez zmian, gromadząc kurz jeszcze dłużej po tym, jak ich twórcy zostali bezpowrotnie usunięci z systemu. Rezultat? Z czasem Re-

jest staje się gigantyczną, bezkształtną masą, która stanowi zaskakująco wąskie gardło dla Windows.

Broń się!

Nie wszystko stracone. Na rynku dostępnych jest wiele komercyjnych aplikacji, które pozwalają zarządzać Rejestrem Windows, z kolei na naszej płycie znajdziecie dwa świetne programy, które pomogą utrzymać najwyższą formę systemu. Poza tym oba są za darmo!

O pierwszym z nich już pisaliśmy, a jest nim EasyCleaner. Celem uruchomienia odpowiedniej części programu po prostu kliknij przycisk Clean Registry. Następnie wybierz Find, a EasyCleaner odnajdzie w Rejestrze najbardziej dotkliwe nadmiary danych. Wybierz Select all, a następnie Delete, aby pozbyć się ich z systemu. Jeżeli napotkasz jakiegokolwiek problemy, np. programy przestaną się uruchamiać, wystarczy otworzyć folder C:\Program Files\ToniArts\EasyCleaner\Undo i kliknąć dwukrotnie najnowszy plik z rozszerzeniem .reg, co spowoduje przywrócenie ostatnio usuniętych wpisów.

Postępuj ostrożnie

Drugim programem, który przedstawimy, jest RegCleaner. Jest wyposażony w dużo bardziej precyzyjne i zaawansowane narzę-

dzie, dlatego radzimy w ogóle go nie odpalać, jeżeli nie jesteś bardzo dobrze zaznajomiony z funkcjonowaniem systemu Windows i nie potrafisz przewidzieć pewnych konsekwencji. Dwie ostatnie uwagi: Rejestr jest delikatną i nieodłączną częścią Windows i nie powinieneś się do niego zabierać bez wcześniejszego sporządzenia kopii bezpieczeństwa (przejrzyj pomoc systemu Windows, aby dowiedzieć się, jak to zrobić).

Musimy jeszcze podkreślić, że używasz programów EasyCleaner oraz RegCleaner całkowicie na swoją odpowiedzialność. Jeżeli ci to nie odpowiada, nie używaj tych programów. Zawsze lepiej pozostać bezpiecznym niż poszkodowanym!

Najlepsze porady

Usuń niepotrzebne komponenty systemu i pozbyć się tych fragmentów Windows, których nie używasz. Można to zrobić z pomocą apletu Dodaj/Usuń programy będącego częścią Panelu Sterowania.

Problemy z programem RegCleaner?

Jeżeli programy przestały działać, musisz przywrócić wpisy w rejestrze, w tym celu powtórz kroki 3 - 7 umieszczone w poradniku w ramce, przy czym usuwaj wpisy pojedynczo lub małymi grupami, żeby dowiedzieć się, co spowodowało kłopoty. Kiedy uzyskasz informację, zostaw te klucze w spokoju, a usuń resztę niepotrzebnych rzeczy.

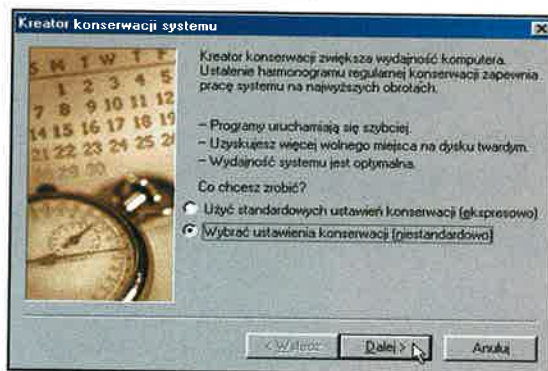
Utrzymuj Windows w formie!

Wyczyściłeś doszczętnie Rejestr Windows, ale co można zrobić celem utrzymania systemu w dobrej formie na przyszłość?

Uporządkuj samego siebie

Uważnie przyglądaj się temu, jakie pliki pojawiają się na twoim dysku i jakie z niego znikają. Nie możesz sprawdzić, które zbiory tworzą aplikacje, ale możesz kontrolować wszelkie dokumenty stworzone przez siebie. Poświęć trochę czasu na skatalogowanie swoich zbiorów multimedialnych i nie zapisuj ich w dowolnym miejscu na dysku. Dzięki

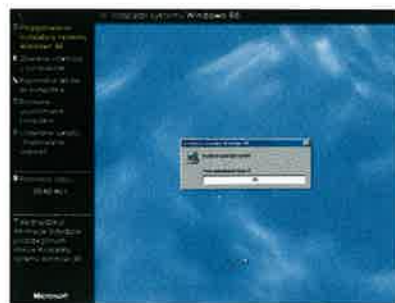
temu nie tylko łatwiej je odnajdziesz, ale będziesz je mógł szybko usunąć, gdy już nie będą potrzebne.



Jeżeli masz Win98, użyj Kreatora Konserwacji Systemu, żeby pozbyć się zbłąkanych szczątków plików.



Najlepiej jest przechowywać wszystkie prywatne pliki w folderze Moje Dokumenty.



Wszystkich to spotyka - któregoś dnia też będziesz musiał przeinstalować Windows i zacząć wszystko od początku. Już niedługo przedstawimy poradnik, jak to zrobić?

Bądź skromny

Nie przesadzaj z wyszukanyimi efektami i pokaznymi plikami. Wszelkiego rodzaju wizualizacje i inne wodotryski są bardzo ładne i pozwalają dodać ognia komputerowi, jednak miej na uwadze, że zajmują sporo miejsca i czasami bardzo poważnie spowalniają działanie systemu i aplikacji.

Uruchamiaj Kreator Konserwacji!

Jeśli używasz Windows 98, odpal Kreatora Konserwacji Systemu i zaprogramuj go, aby czyścić dysk, na przykład raz na tydzień. Zapobiegnie to gromadzeniu się plików w folderach TEMP, a przy tym będzie kontrolowało spójność danych na dysku.

Oszczędź na fontach

Jest to sprawa, którą łatwą przeoczyć, ale czy wiesz, ile dokładnie fontów masz zainstalowanych w swojej maszynie? No dalej, otwórz edytor tekstu i przejrzyj tę długą listę. Wszyscy wcześniej czy później dopracowują się potężnej liczby czcionek. A teraz zadaj sobie pytanie, jak często ich używasz? Może nie zdajesz sobie z tego sprawy, ale liczba zainstalowanych fontów dramatycznie wydłuża czas startu systemu i spowalnia jego pracę.

Kopia bezpieczeństwa

Jeżeli posiadasz pliki lub foldery, których nie używasz często, takie jak stare pliki czy obrazki, zastanów się nad przeniesieniem ich do archiwum na innym dysku, płycie CD-R czy dyskietce ZIP. Wówczas będziesz mógł usunąć je z dysku, a przy tym zaoszczędzić sporo miejsca. Pamiętaj, żeby czytelnie opisać nośnik, na który nagrywasz informacje, aby nie mieć później problemów z odnalezieniem plików.

Pozbądź się e-maili!

Łatwo jest zapełnić Skrzynkę odbiorczą i folder Wysłane tonami listów. Będziesz musiał regularnie przeznaczać trochę czasu na katalogowanie ważnych tekstów i kasowanie nieprzydatnej reszty. Nie przypuszczasz nawet, jak wiele miejsca na dysku mogą one zajmować! Spróbuj też przejrzyć swoją książkę adresową i usunąć kontakty, których nie potrzebujesz. Outlook

Express szczególnie chętnie dodaje do niej ogromne ilości wpisów, zatem przejrzyj je wszystkie i usprawnij działanie programu.

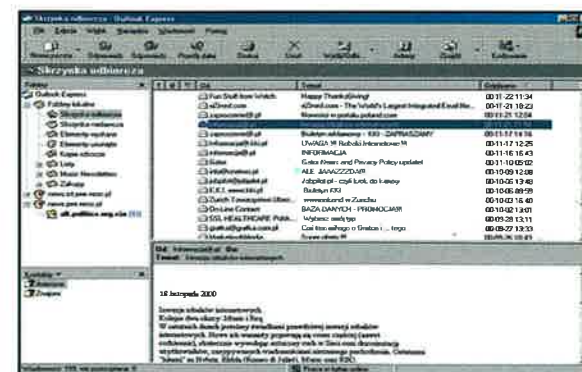
Uważaj, co instalujesz

Nie rzucaj się na każdy napotkany instalator, każdy narzędzie czy grę, która się natopczy. Dowiedz się czegoś więcej o programie, zanim zainstalujesz go w komputerze - sprawdź dostarczoną dokumentację, przeczytaj kilka recenzji i obejrzyj jego stronę w sieci Internet, aby upewnić się, że jesteś nim zainteresowany.

Przeinstaluj Windows!

Wcześniej czy później Windows pograży się w nieładzie i zacznie odmawiać współpracy. Nieważne, jak bardzo o niego dbałeś i jak często go porządkowałeś, w końcu wiek zainstalowanej aplikacji zacznie ewidentnie

dać się we znaki. Co można z tym zrobić? Najbardziej drastycznym rozwiązaniem jest skopiowanie danych w bezpieczne miejsce i wyczyszczenie do zera dysku, a następnie przeinstalowanie Windows od początku. Może to brzmieć nieco dramatycznie, ale rezultaty są warte zachodu.



Tylko popatrz na stan tego folderu - bałagan. Przy czyszczeniu e-maili nie zapomnij o nim!

Czyszczenie Rejestru z RegCleaner

Doprowadź swój Rejestr do porządku za pomocą aplikacji zamieszczonej na płycie CD-Action.



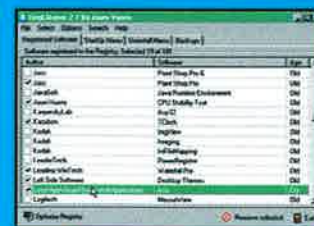
1 Po pierwsze, odpal płytę CD-Action. Po pojawieniu się początkowego menu kliknij Programy, a następnie wybierz RegCleaner. Rozpocznie się instalacja.



2 Po prostu sprawdź wszystkie okienka instalatora, po czym wybierz domyślne ustawienia. Kiedy już proces się zakończy, na pulpicie pojawi się nowa ikona.



3 Wyjdź z menu płyty CD i uruchom program RegCleaner, klikając ikonę na pulpicie (możesz także dodać skrót w menu Start, aby ułatwić odpalanie). Pojawi się powyższy ekran.



4 Przejrzyj teraz listę o nazwie Rejestrowane Software w poszukiwaniu aplikacji, którą usunąć ze swojego systemu. Kiedy znajdziesz rzeczy odnoszące się do usuniętych programów, postaw na liście "ptaszka".



5 Jeżeli nie jesteś pewien, czy program został usunięty, czy nie, przejrzyj swój dysk, aby się o tym przekonać. Zaczynaj od menu Start, po czym Rejestr.



6 Kiedy dotrzesz na koniec listy, kliknij przycisk Remove selected, aby pozbyć się wybranych wpisów z rejestru.



7 Teraz kliknij Optimize Registry, a pojawi się okienko pokazujące postęp zadania. Może to chwilę trwać, zależnie od tego, ile miesiecy funkcjonuje już Windows i jak dużo programów w tym czasie zainstalowałeś i usunąłeś.



8 Kiedy skończysz, wyjdź z programu RegCleaner i uruchom ponownie komputer. Sprawdź, czy wszystkie programy działają poprawnie - jeżeli któryś odmówi współpracy, można to łatwo naprawić. Najpierw odpal RegCleanera i przejdź do zakładki Backup.



9 Każdy usunięty wpis ma jednoznaczne zabezpieczenie, dzięki czemu możliwe jest odwołanie potrzebnych danych. W tym celu zaznacz klucze, które chcesz przywrócić, a następnie kliknij przycisk Restore selected, a zostaną przywrócone na ich miejsce w Rejestrze.

20 najlepszych

Nie bój się złożonych dokumentów - uporządkuj je za pomocą naszych porad i programu Word.

Oprac. Sylwester Szczepaniak

1 Otwieraj - i to szybko

Przed wszystkim możesz otworzyć nowy dokument lub odnaleźć już istniejący. Możesz posługiwać się symbolami umieszczonymi na Pasku narzędzi lub po prostu przejść do polecenia Plik -> Nowy lub Plik -> Otwórz. Możesz także posłużyć się klawiszami skrótów [CTRL] + [N] lub [CTRL] + [O]. Ostatnio otwarte dokumenty można także znaleźć w menu Plik. Ponadto, jeżeli w danym momencie otwarty jest więcej niż jeden plik, możesz przełączać się pomiędzy otwartymi plikami za pomocą klawiszy [CTRL] + [F6].

2 Przeciagnoj i upuść

Podczas pracy nad dokumentem możesz wpisać tekst, a następnie zmienić go, przeciągając i upuszczając określone słowa, zdania lub fragmenty tekstu. Wystarczy, że zaznaczysz wybrany element, a następnie przeciągniesz go myszą na nowe miejsce - zwróć przy tym uwagę na wykopkowany kursor, który wskazuje miejsce, gdzie wstawiony zostanie przeciągnięty tekst.

3 Kopiuuj

Zamiast przeciągać i upuszczać fragmenty tekstu lub gdy masz do czynienia z powtarzającymi się terminami i symbolami, możesz użyć narzędzi do kopiowania oraz wklejania. Zaznacz tekst, który chcesz skopiować, wybierz Edycja -> Kopiuj, przejdź do miejsca, w którym chcesz wstawić tekst, i wybierz opcję Edycja -> Wklej. Możesz także użyć symboli na Pasku narzędzi lub klawiszy skrótów [CTRL] + [C] dla kopiowania i [CTRL] + [V] dla wklejania.

W czasie pisania możesz być zmuszony do wprowadzenia znaku alfabetu obcego języka lub jakiegogo symbolu. Aby to wykonać, użyj opcji Wstaw -> Symbol, wybierz odpowiedni znak i kliknij Wstaw. Jeżeli jakiś symbol lub litera pojawiają się częściej, warto używać klawiszy skrótów lub zdefiniować własny skrót, wybierając Wstaw -> Symbol, wskazując dany znak, a następnie stosując opcję Klawisz skrót dla określenia nowej funkcji i przypisania jej do wybranego symbolu.

4 Symbole i dziwne litery

W czasie pisania możesz być zmuszony do wprowadzenia znaku alfabetu obcego języka lub jakiegogo symbolu. Aby to wykonać, użyj opcji Wstaw -> Symbol, wybierz odpowiedni znak i kliknij Wstaw. Jeżeli jakiś symbol lub litera pojawiają się częściej, warto używać klawiszy skrótów lub zdefiniować własny skrót, wybierając Wstaw -> Symbol, wskazując dany znak, a następnie stosując opcję Klawisz skrót dla określenia nowej funkcji i przypisania jej do wybranego symbolu.

5 Tabele

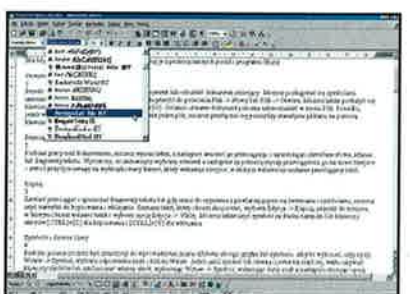
Aby wprowadzić do dokumentu tabelę, po prostu kliknij odpowiedni symbol na Pasku narzędzi i wybierz liczbę wierszy i kolumn tabeli albo użyj opcji Tabela -> Wstaw tabelę i określ dla niej opcje. Jeśli chodzi o wysokość czy szerokość kolumn i wierszy, możesz określić ich wymiary przy wstawianiu tabeli lub sformatować je później.

6 Pozbądź się błędów

Podczas pracy nad dokumentem zdarza się, że wpisany tekst lub zastosowane formatowanie nie są tymi właściwymi. W tym przypadku pomoże ci funkcja Cofnij pisanie. Kliknij strzałkę na Pasku narzędzi, wybierz opcję Edycja -> Cofnij pisanie albo naciśnij klawisze [CTRL] + [Z] - zazwyczaj będziesz mógł cofnąć kilka wprowadzonych ostatnio zmian. Aby ponownie zastosować cofnięte czynności, użyj funkcji Edycja -> Powtórz pisanie, kliknij prawą strzałkę na Pasku narzędzi lub naciśnij klawisze [CTRL] + [Y].

7 Wypunktuj

Jeżeli masz listę punktów lub wyrażeń, dla stworzenia struktury dokumentu możesz posłużyć się numerowaniem lub wypunktowaniem. Zaznacz tekst lub listę, którą chcesz sformatować, następnie kliknij symbole na Pasku narzędzi lub użyj opcji Format -> Wypunktowanie i numerowanie. Użycie tej opcji pozwoli ci wybrać typ wypunktowania lub numerowania, który będzie zastosowany.

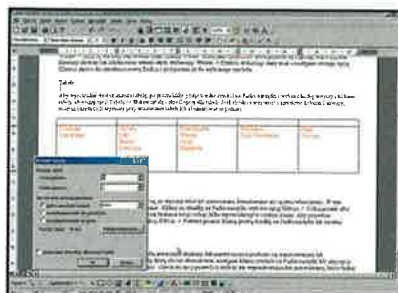


Wybrałeś czcionkę, teraz możesz podkreślić, pochylić lub pogrubić tekst.

8 Ile stron?

W przypadku większych dokumentów użyteczne bywa wprowadzenie numeracji stron. Wybierz Wstaw -> Numery stron, a następnie typ i format numerowania. Jeśli będziesz chciał później zmienić format numerów stron, po prostu kliknij dwukrotnie dowolny numer. W taki sam sposób możesz wprowadzać i formatować nagłówki.

Microsoft Word



Wstawianie tabeli jest łatwe, musisz tylko określić liczbę kolumn i wierszy.

9 Odstęp

Aby sformatować przestrzeń pomiędzy liniami dokumentu, zaznacz wybraną sekcję lub naciśnij [CTRL] + [A], aby zaznaczyć cały dokument. Następnie naciśnij [CTRL] + [1], [CTRL] + [2] lub [CTRL] + [5] w zależności od tego, jak duży ma być odstęp pomiędzy liniami. Do określania struktury tekstu możesz także użyć opcji Format -> Akapit lub Format -> Styl.

10 Malarz formatów

Gdy ustalisz strukturę jakiegoś fragmentu dokumentu, możesz sprawić, że inna sekcja będzie miała identyczny format. Wystarczy tylko zaznaczyć fragment zmodyfikowanego tekstu, kliknąć ikonę Malarza formatów na Pasku narzędzi, a następnie zaznaczyć ten fragment tekstu, który ma być zmieniony.

11 Zabawa z czcionkami

Zmienić typ, rozmiar i styl czcionki możesz bardzo łatwo: wybierz sekcję, którą chcesz sformatować, następnie użyj opcji z Paska narzędzi albo opcji Format -> Czcionka. Aby podkreślić, pochylić lub pogrubić określony fragment tekstu, zaznacz go, a następnie naciśnij odpowiednio [CTRL] + [U], [CTRL] + [I] lub [CTRL] + [B].

12 Tabulatory

Prostym sposobem ustalania struktury dokumentu jest wstawianie tabulatorów. Przejdź do Format -> Tabulatory lub użyj linijki znajdującej się u góry dokumentu (upewnij się, że zaznaczona jest opcja Widok -> Linijka). Zaczynaj od zaznaczenia tekstu, który chcesz sformatować (naciśnij [CTRL] + [A], jeśli chcesz sformatować cały dokument), następnie kliknij linijkę - pojawi się na niej tabulator w kształcie litery L. Aby pozbyć się tabulatora, ściągnij go z linijki, aby poddać go edycji - kliknij dwukrotnie.

13 Wyrównywanie

Wyrównanie akapitu lub dokumentu jest kolejnym prostym sposobem wywołania wrażenia uporządkowania i przejrzystości dokumentu. Aby sformatować tekst w ten

sposób, musisz zaznaczyć odpowiednią sekcję, następnie albo kliknąć odpowiedni symbol na Pasku narzędzi, albo użyć opcji Format -> Akapit i wybrać sposób wyrównania tekstu.

14 Znajdź i zastąp

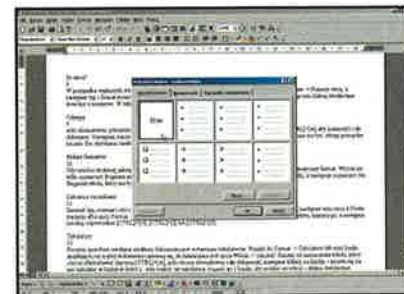
Użyteczną funkcją, zwłaszcza w przypadku dużych dokumentów lub często powtarzających się słów, są opcje Znajdź i Zastąp. Przejdź do polecenia Edycja -> Znajdź lub naciśnij [CTRL] + [F], wpisz wyrażenie, którego szukasz, i jeśli chcesz je zamienić na inne wyrażenie, kliknij zakładkę Zastąp lub naciśnij [CTRL] + [H].

15 Napisz to poprawnie

Przed wydrukowaniem dokumentu dobrze jest sprawdzić pisownię. Przejdź do opcji Narzędzia -> Pisownia i gramatyka - program sam sprawdzi cały dokument. Aby ograniczyć sprawdzanie do określonej sekcji, zaznacz ją i użyj polecenia Narzędzia -> Pisownia i gramatyka lub naciśnij [F7]. Jeżeli napotkasz problemy, sprawdź ustawienia języka (przejdź do opcji Narzędzia -> Język -> Określ język).

16 Zaznacz i zmień

Znamy to uczucie: użyłeś tego samego słowa więcej niż raz, potrzebujesz jakiegoś synonimu i nie możesz nic wymyślić, masz w głowie kompletną pustkę. Na szczęście MS Word ma wbudowany Tezaurus: zaznacz dane słowo i wybierz opcję Narzędzia -> Język -> Tezaurus lub naciśnij [SHIFT] + [F7].



W tym miejscu możesz nacisnąć [ENTER], aby zaznaczyć koniec sekcji, gdy będziesz wprowadzał wypunktowanie.

17 Rysunki i otaczanie tekstem

Aby dodać dokumentowi nieco blasku, możesz wstawić rysunek clip-art, zdjęcie, które masz zapisane lub jakąś inną ilustrację. W celu wstawienia rysunku, przejdź do polecenia Wstaw -> Rysunek, wybierz rysunek, którego chcesz użyć, i sformatuj go przy użyciu dostępnych narzędzi. Następnie jeżeli chcesz, aby rysunek był otoczony tekstem, dwukrotnie kliknij rysunek, wybierz polecenie Edytuj rysunek i zaznacz sposób sformatowania otaczającego tekstu.

18 Przerwa

Pracując nad tekstem, musisz czasem przerwać ciąg tekstu. Aby wstawić znak końca kolumny lub strony, przejdź do polecenia Wstaw -> Znak podziału i wybierz odpowiednią opcję. Aby usunąć znaki podziału, musisz przejść na koniec sekcji i nacisnąć klawisze Delete lub Backspace.

19 Zapisz

Dokument jest już ukończony i sformatowany, czas zapisać wynik pracy. Możesz albo kliknąć znak dyskiety na Pasku narzędzi, albo przejść do polecenia Plik -> Zapisz, albo nacisnąć [CTRL] + [S]. W zależności od tego, czy zapisywałeś dokument już wcześniej (podczas pracy nad nim), program poprosi cię o wpisanie nazwy dokumentu i miejsca, w którym dokument ma zostać zapisany, albo o to, czy ma zapisać zmiany w istniejącym pliku.

20 Zabezpiecz dokument

Aby mieć pewność, że nikt nie będzie nie zmieniał w twoich dokumentach, możesz skorzystać z opcji MS Word umożliwiającej zabezpieczenie plików. Przejdź do opcji Narzędzia -> Chroni dokument, wybierz zakres ochrony i jeśli chcesz, wpisz hasło.



Dzięki zawartej w programie Word bibliotece rysunków Clip-art nie musisz już sam rysować.

Publisher

20 wskazówek

Przedstawiamy program, który pomoże ci podczas tworzenia publikacji na papierze i w sieci. A oto, jak wykorzystać jego zalety.

Oprac. Sylwester Szczepaniak

1 Szablony

Wskazówka numer 1 - oszukuj!!! Projektowanie układów własnych dokumentów od początku zajmuje bardzo dużo czasu. Kiedy weźmiemy pod uwagę, ile gotowych i profesjonalnie przygotowanych szablonów udostępnił Publisher, dojdziemy do wniosku, że nie warto się trudzić. Możemy znaleźć coś interesującego do niemal każdego rodzaju publikacji: od podstawowych układów listów, do gotowych stron internetowych.

2 Czarodziejski pomysł - kreator

Jedną z głównych przyczyn dużej popularności Microsoft Publisher'a, poza faktem, że jest powiązany z różnymi wersjami Microsoft Office'a, jest to, że używa kreatorów, które są zautomatyzowanymi procedurami pomocnymi w celu uzyskania oczekiwanych efektów. W aplikacji Publisher kreatory są wyjątkowo dobrze dopracowane, więc korzy-

stają z nich, kiedy tylko potrzebujesz. Uruchamiane są automatycznie po wyborze jakiegoś szablonu.

3 Informacje osobiste

Podawanie swojego imienia, nazwiska, adresu, numeru telefonu, faksu, a także adresu strony WWW i e-maila może być uciążliwe, jeżeli powtarzasz tę czynność za każdym razem. Na całe szczęście Publisher ma miejsce, w którym możesz zapisać szczegóły dotyczące danych osobowych. Możesz nimi zarządzać w opcji Informacje Osobiste w ustawieniach Edycji.

4 Ustawienia podstawowe

Jeśli wybrałeś szablon, nadal pozostaje pewne pole manewru, zanim zdecydujesz się na podstawowy układ dokumentu. Dla przykładu, kreator listu informacyjnego przeprowadzi cię przez szereg kroków, w których bę-

dziesz wybierać różne układy kolorów, ustalać liczbę kolumn, jakiej potrzebujesz, a także wiele innych opcji.

5 Wpisywanie tekstu

Dość prostą procedurą jest wpisywanie tekstu w "czasie rzeczywistym", ponieważ Publisher wyposażono we wbudowany słownik. Jednak podczas pisania długich tekstów nic nie zastąpi edytora tekstu. Jeżeli chcesz napisać więcej niż jeden akapit, zapisz ów fragment, powiedzmy, w Microsoft Word, a następnie załóż znającą procedurę "kopiuj i wklej".

6 Posuwamy się dalej

W przeciwieństwie do edytora tekstu, Publisher używa układu opartego na ramkach. Oznacza to, że za każdym razem wpisujemy tekst w osobne ramki, pola lub obrazki. Jeżeli twój tekst jest za długi, aby zmieścić się w jednej ramce, możesz zrobić dwie rzeczy: po-



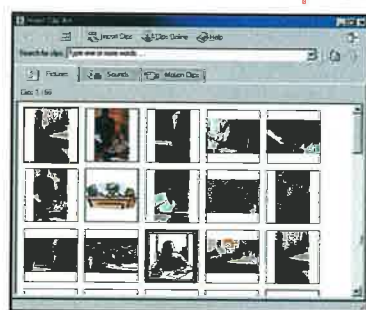
Opcje są cały czas widoczne na ekranie po lewej stronie u góry; możesz zawsze zmienić swoje zdanie.

pierwsze, okroić ramkę do odpowiednich rozmiarów, po drugie, pozwolić jej przelać się do kolejnej ramki. W tym celu musisz przejść na dół wcześniejszej ramki, znaleźć przycisk ze strzałką oznaczającą przejście do przodu i nacisnąć go.

7 Wyobraźcie to sobie

Jedną z podstawowych zalet dokumentów publikowanych w programach typu DTP nad dokumentami, które opracowano w edytorze tekstu, jest to, że możemy nie tylko wstawiać do nich obrazki, ale sprawować nad nimi znacznie większą kontrolę. Aby zmienić jakieś zdjęcie, po prostu najedź kursorem na nie i kliknij dwukrotnie myszką. Spowoduje to otwarcie okna Wstaw rysunek Clip Art. Istnieją także opcje zamieszczania plików z filmami czy dźwiękiem, ale wydaje się to bardziej użyteczne w procesie tworzenia stron internetowych niż materiałów do druku.

8 W poszukiwaniu grafiki



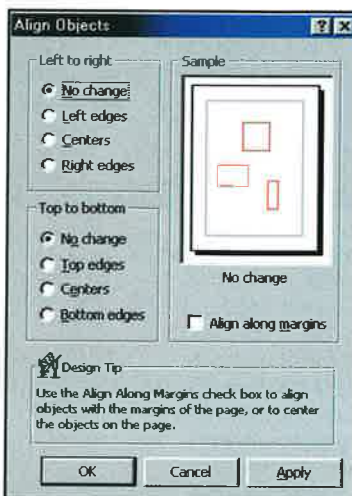
Okno Wstaw Clip Art ułatwia wybór idealnie dobranej grafiki.

9 Terapia grupowa

Powiedzmy, że umieścisz na swojej stronie zdjęcie z jakimś podpisem - zawsze jest miło wiedzieć, na co patrzymy i dlaczego się tu znajduje. W celu połączenia dwóch lub więcej elementów zaznacz je wszystkie myszką i scal, naciskając przycisk pokazany poniżej, który wygląda jak porożrzucane puzzle. Kawałki połączą się. Jeśli teraz przeniesiesz jeden z nich, to przesuną się wszystkie.

10 Wyrównaj to

W miarę dodawania nowych elementów na stronie należy pamiętać o ich porządkowaniu, w przeciwnym wypadku efekt końcowy nie będzie wyglądał profesjonalnie. Upewnij się, że włączone są opcje przyciągania do prowadnic w menu Narzędzia. Możesz też wyrównać względem siebie dwa lub więcej obiektów, i to na rozmaite sposoby (np. krawędziami dolnymi, górnymi, lewostronnie czy prawostronnie) poprzez zaznaczenie wszystkich, a następnie użycie opcji Porządkuj obiekty w menu Ustawienia.



Użyj opcji uporządkowania w menu Ustawienia, aby precyzyjnie ustawić tekst i obrazy.

11 Znowu na wierzchu

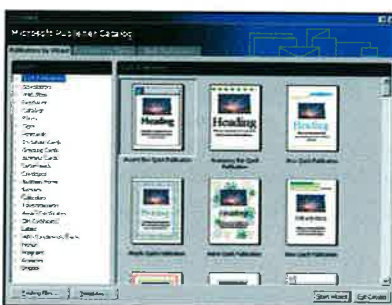
Kolejną zaletą programów DTP jest możliwość nakładania na siebie obiektów. Dla przykładu, możemy mieć tło o delikatnym odcieniu z nałożonym na nie polem tekstowym i zdjęciem, które wcina się w jego bok. Taki efekt uzyskamy wówczas, gdy na stronę nałożymy wszystko w odpowiedniej kolejności. Jeżeli nie zaczniesz od obiektu, który ma się znaleźć w tle, i nie zachowasz dalszej kolejności, nie masz się czym martwić. Zaznacz każdy element w odpowiedniej kolejności i umieść go na wierzchu lub wysyłaj na tło, używając opcji z menu Ustawienia.

12 Zmieniające się oscienie

Wyjątkowo dobrym pomysłem na ożywienie wizerunku twojej strony mogą być zmieniające się odcienie, które delikatnie przechodzą z jednego koloru w inny. Należy jednak być ostrożnym, aby nie dobrać kolorów zbyt zbliżonych do koloru tekstu, ponieważ będzie nieczytelny. W tym celu użyj menu Format i wybierz opcję Wypełnienia. Teraz musisz przejść na sam dół listy i wybrać efekty wypełnienia. Na końcu wybierz dwa gradientowe kolory oraz rodzaj przejścia.

13 Wynoszenie obrazków

Zmieniające się odcienie dobrze wyglądają w przypadku tekstu, ale nie są nic warte, jeżeli chodzi o zdjęcia. Aby nadać naszym zdjęciom efekt delikatnego zawieszenia nad stroną, możemy spróbować użyć cienia. Najłatwiej jest to zrobić naciskając prawy przycisk myszki na zdjęciu i wybierając opcję zmiany ramki. W wyświetlonych możliwościach wyboru należy wybrać cień, a Publisher sam automatycznie doda cień do dolnej i prawej krawędzi zdjęcia.



Od kartek okolicznościowych, do papieru firmowego oraz od kartek na prezenty - po banery reklamowe.

14 Łączenie tekstu i grafiki

Kolejną interesującą sztuczką jest oblanie tekstu wokół zdjęcia. To może znaleźć zastosowanie wówczas, gdy grafika ma niepożądaną zakrzywienie albo inną nierówną krawędź. W tym celu wystarczy nacisnąć prawym przyciskiem myszy obrazek i wybrać właściwości jego ramki. Możemy wtedy ustalić, czy chcemy zawinąć tekst wokół całej ramki, czy tylko wokół grafiki.

15 Autodopasowanie

Im więcej się bawimy efektami, typu oblanie tekstu wokół zdjęcia, tym większe staje się ryzyko, że nie zmieścimy się na przewidzianej powierzchni. Aby uniknąć takiego problemu, Publisher ma opcję automatycznego dopasowania do rozmiarów pola. Znajdziemy ją w menu Format.

16 Najlepsze dopasowanie

Automatyczne dopasowanie jest bardzo przydatne również w przypadku dużych nagłówków. Używając ponownie tej samej funkcji w menu Format, tym razem wybierz opcję Najlepszego dopasowania. Zmieni się rozmiar tekstu w twoim oknie tak, że wypełni on całą zaznaczony przez ciebie obszar przewidziany na nagłówek.



Zawijanie tekstu dookoła zdjęć wygląda bardzo profesjonalnie.

17 Łączmy się

Przydatną wskazówką w tworzeniu listów jest wykorzystanie triku zaczerpniętego z gazet. Rozpocznij od niesamowitej historii na pierwszej stronie, co zwróci uwagę, a koniec umieść na kolejnych stronach. Żeby zachować orientację w tym, gdzie, co jest, używaj przycisku łączenia pól tekstowych na górnym pasku narzędzi. Najpierw wybierz pierwsze pole tekstowe przyciskiem myszy, potem naciśnij przycisk połączenia, a następnie wybierz pole z kontynuacją. Teraz będziesz automatycznie przenoszony z jednego pola tekstowego w drugie.

18 Tabele

Aby osiągnąć jakieś satysfakcjonujące wyniki w sztuce DTP, trzeba się więcej postarać, niż tylko dodając tekst i zdjęcia. Jeżeli potrafisz je umiejętnie wykorzystać, tabele okażą się dobrym sposobem zestawiania i eksponowania faktów wraz z danymi. Publisher ma dobrą obsługę tabel wyposażoną w osobne menu i całą gamę gotowych pierwowzorów. Warto z tego skorzystać.

19 Korespondencja seryjna

Jak czasami bywa, korespondencja seryjna może się stać złożoną i czasochłonną operacją, ale Publisher może uprościć ten proces. Warto się temu przyjrzeć, jeśli masz szczególnie długą listę adresową dla swoich biuletynów albo publikowanych dokumentów. Wyjątkowo użyteczna jest możliwość importowania książki z Outlook Expressu.

20 Nie rób tego!

Nasza ostatnia wskazówka: w ogóle nie publikuj swoich dokumentów, przynajmniej nie w normalnym znaczeniu tego słowa. Publisher jest tak samo przydatny w tworzeniu stron internetowych, jak i tradycyjnych wydruków, więc może darujesz życie paru drzewom i opublikujesz swoją pracę w Internecie. Tak jak ze wszystkimi innymi dokumentami, na dobry początek masz sporo gotowych szablonów.

Ten dźwięk umieści Cię w centrum akcji.

Przeżyj to sam. Głośniki Creative PlayWorks DTT3500 Digital przeniosą cię w samo centrum wydarzeń rozgrywających się na ekranie, dzięki perfekcyjnemu dźwiękowi przestrzennemu w formacie Dolby® Digital. Wejście cyfrowe dla odtwarzacza DVD, konsoli PlayStation 2™ lub komputera PC, a także pilot do zdalnego sterowania oraz imponująca moc - sprawiają, że jest to bezkonkurencyjny zestaw głośników do odtwarzania dźwięku z płyt DVD. Więcej informacji znajdziesz na naszej stronie internetowej.

Live the experience
CREATIVE
WWW.EUROPE.CREATIVE.COM

Creative Labs (Ir) Ltd., Przedstawicielstwo w Polsce, 02-708 Warszawa, ul. Bzowa 21; tel.: +22 853 02 66, fax: +22 843 22 83; Bezpłatna infolinia 00800 353 1229, e-mail: info@creative.pl

Autoryzowani Dystrybutorzy:
AB S.A. (tel.: +71 32 40 500), ABC Data Sp. z o.o. (tel.: +22 676 09 00); Action Sp. z o.o. (tel.: +22 877 06 12); Tech Data Polska (tel.: +22 547 92 00); JIT Computer S.A. (tel.: +71 347 58 00).

©Copyright 2000 Creative Technology Ltd. Creative jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Creative Technology Ltd. Dolby jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Dolby Laboratories. PlayStation 2 jest znakiem towarowym firmy Sony Computer Entertainment Inc. Wszystkie pozostałe marki i nazwy produktów są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi odpowiednich firm.

Moja nowa skóra

Z tymi poradami podróżuje się po Sieci całkowicie stylowo. Pokażemy ci, jak zrzucić starą skórę ze swej przeglądarki.

Oprac. Sylwester Szczepaniak

Przyprawiając nową "skórę" jakiemuś programowi, nadajemy mu zupełnie nową powłokę graficzną, dzięki czemu robi całkowicie inne wrażenie, a wszystko to za dotknięciem jednego przycisku. Jest to efekt czysto kosmetyczny, ale takie podejście do kwestii tworzenia programów zdobyło wielu zwolenników na całym świecie. Nawet Microsoft, który od lat ignorował różne powłoki graficzne dla aplikacji, ustąpił pod naciskiem zapotrzebowania na rynku i dołączył opcję umożliwiającą załadowanie nowej "skóry" najnowszej wersji Media Playera. Dzięki różnym powłokom możesz dostosować swój program do nastroju, w jakim jesteś, albo do nowej tapety na pulpicie. "Skóry" dają poczucie indywidualności w zatłoczonej cyberprzestrzeni.

W tym miesiącu podglądnijmy parę sposobów, które mogą nadać nową powłokę graficzną twojej przeglądarce internetowej. Jeżeli istnieje dowód na to, że "skóry" nie są tylko kaprysem, to bez wątpienia jest nim Netscape 6.

Netscape 6

Netscape 6 jest przeglądarką, na którą wszyscy czekaliśmy! W momencie gdy powstawał Inter-



Hotbar nadaje nową powłokę nie tylko Internet Explorerowi, ale wszystkim innym folderom Windows. Wow!

net Explorer 4, Netscape 4 (znany jako Netscape Communicator) był jedyną rzeczywistą alternatywą dla programu firmy Microsoft. Jednak dzieliła je jedna zasadnicza różnica: mocny finansowo Microsoft mógł sobie pozwolić na darmowe rozpowszechnianie własnego wyrobu, natomiast Netscape oczekiwał za swój zapłatę. Kiedy Microsoft wypuścił na rynek nowszą wersję już 5 produktu, prawie całkowicie zdominował rynek. Teraz Netscape wyposażony w wersję 6 rusza do kontrofensywy.

Popatrzmy, jak Netscape 6 obsługuje powłoki graficzne. Zaczniemy od tego, że powłoki nazwano tematami (ang. themes) i że od razu jesteśmy zaopatrzeni w dwa: Modern i Classic. Modern ma delikatny niebieskometaliczny połysk, natomiast Classic przypomina stary, nudny Netscape. A teraz podłączmy się do Internetu i poszukajmy czegoś, co w naszej opinii jest bardziej interesujące.

Z menu View wybierz opcję Apply Theme, a następnie Get New Theme. Ta procedura zaprowadzi nas na trafnie nazwaną witrynę - Netscape 6 Theme Park, na której możesz znaleźć nowe tematy do załadowania. Wśród nich są takie jak Sky Pilot w stylu techno czy Grr-ly w stylu Tank Girl. Aby zainstalować te tematy, wystarczy zaznaczyć dużą ikonę Import Theme, którą możecie znaleźć obok każdego z nich. Następnie powinniście potwierdzić swój wybór. Upewnij się, czy zaznaczyłeś pole Use this theme, jeżeli chcesz od razu zobaczyć zmianę o postępie procesu przegrywania. Gdy proces dobiegnie końca, temat zostanie momentalnie załadowany, jeżeli zaś nie zaznaczymy wymienionego wcześniej pola, będziemy musieli je wybrać, używając w tym celu opcji Apply Theme z menu View.

Tematy Netscape'a znakomicie nadają się do całkowitej zmiany wyglądu aplikacji, łącznie z ele-



Sky Pilot jest najbardziej czadową "skórą", jaką można "przywdziać" podróżując w Sieci. Tylko spójrz na tę futurystyczną, choć nieco w stylu retro dekorację.

mentami animowanymi (takimi jak np. ikona, która pokazuje, że przeglądarka szuka strony internetowej). W trakcie pisania tego artykułu wybór tematów na witrynie producenta był znikomy, a kategoria Netscape'a w serwisie www.skinz.org całkowicie pusta, ale do chwili ukazania się tego artykułu powinny się wypełnić.

Internet Explorer

Możecie teraz krzyknąć: "hej, poczekaj, przecież Internet Explorer nie obsługuje powłok graficznych". W sumie mieliście rację, z tym że to wcale nie oznacza, że nie można ich używać. Na całe szczęście życzliwi ludzie z Hotbara (www.hotbar.com) stworzyli program dla IE5, który umożliwia dołączenie kilku uroczych powłok do twojej ulubionej przeglądarki, równocześnie zwiększając jej funkcjonalność przez dodanie nowego menu. Po włączeniu IE5 udaj się na www.hotbar.com. W kilka sekund pojawi się okno z pytaniem, czy chcesz zainstalować i uruchomić Hotbara. Potwierdź, naciśkając przycisk Yes, i zanim się spostrzeżesz, będziesz miał zmiennopowłokową wersję IE5. Hotbar nie poprzestaje jednak na zmianie wyglądu IE5, ale wyposaża w podobne efekty wszystkie kartoteki, jakie przeglądasz na swoim komputerze łącznie z Paskiem zadań i opcją Mój komputer.

Podrasowanie Internet Explorer



1 Żeby nadać nową powłokę Internet Explorerowi 5, po prostu udaj się na witrynę www.hotbar.com. Wybierz dowolny ze skrótów odnoszących się do powłok na stronie głównej, aby rozpocząć instalację Hotbara. Nie jest to standardowy sposób ściągania plików, więc nie pojawi się pytanie o to, czy chcesz zachować lub uruchomić jakieś pliki.

2 Pasek Installation in progress pokazuje, jak szybko przebiega ładowanie. W tym samym czasie pojawi się ostrzeżenie, wraz z pytaniem, czy chcesz zainstalować Hotbara. Wybierz Yes, aby kontynuować. Pod koniec instalacji przeglądarka odświeży się automatycznie i ukaze się nowa powłoka.



Netscape 6 w powłoce Grr-ly jest po prostu idealny, ale dla dziewczyn.

Zmiana powłok za pomocą Hotbara jest bardzo prosta, ale możliwa po podłączeniu do Internetu. Kiedy połączymy się z witryną, Hotbar automatycznie sprawdzi, czy mamy już zainstalowany taki program, i zaprowadzi nas do galerii powłok graficznych. Jeżeli zamierzamy wybrać jakąś nową, musimy po prostu zaznaczyć ją kursorem.

NeoPlanet

Netscape 6 dopiero niedawno dołączył do grupy programów, które obsługują powłoki graficzne, zaś Internet Explorer nie ma oficjalnego oprogramowania wspomagającego zastosowanie powłok. Istnieje jednak darmowa przeglądarka, która już od paru lat nieoficjalnie oferuje obsługę powłok. Nazywa się NeoPlanet i ma parę znakomych właściwości, których wyżej opisane wersje nie mają, tj. duża liczba powłok dla NeoPlanet - Skins.org miało ich 41, gdy sprawdzaliśmy po raz ostatni, a na www.neo-planet.com znajdziemy ich ponad 500. Jeżeli nie masz przeglądarki NeoPlanet, to możesz ją skopiować bezpłatnie z wyżej wymienionej strony WWW.

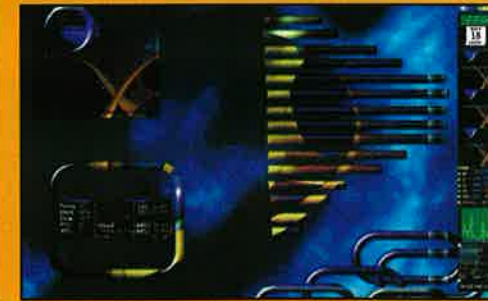
Opcja zmiany powłoki graficznej w tej przeglądarce jest tak popularna, że na pasku narzędzi umieszczono nawet specjalny przycisk - Skins. Kliknij go, a otworzy się okno Change your look and feel. Teraz możesz wybrać powłokę z listy i po prostu ją przenieść. Bardzo pomocną jest również opcja umożliwiająca podgląd danej powłoki. W tym celu wystarczy najechać kursorem na jedną z nich i wcisnąć przycisk. Jeżeli nie podoba ci się zestaw powłok, jakie masz tutaj do dyspozycji, za pomocą opcji Import more skins znajdującą się w polu Skin archive możesz przejść do internetowego archiwum powłok NeoPlanet. Bez trudu ściągamy stąd nową "skórę" dla naszej przeglądarki. Po wyborze odpowiadającej nam "skóry" wykorzystujemy opcję Import Skin celem jej

Galeria pulpitów

Cztery najlepsze pulpity, jakie widzieliśmy w tym miesiącu na www.skinz.org oraz na www.litesstep.net.



1 G Series w wykonaniu Eric.



2 L_d7 w wykonaniu Davida Lucasa.



3 Starlet Gnom w wykonaniu Starlet 5.



4 Fountainhead w wykonaniu WinMac.



Neochick jest idealnym wdziękiem, które można ubrać na wyjście do Charlotte-Street.co.uk. Upewnij się tylko, czy twoje buty i torebka też są w tym kolorze.



Archiwum powłok NeoPlanet ma ponad 500 wdziaków podzielonych na różne kategorie, abys miał z czego wybierać.

ściągnięcia. NeoPlanet wykona za nas brudną robotę, instalując nową "skórę".



Nie czujesz się tak, jakby ktoś cię cały czas obserwował? Może powłoka Hotbara pomoże ci wyjść na prostą.



3 Zobacysz kilka ekranów objaśniających, jak używać Hotbara, ale nie jest to trudne, więc, jeśli chcesz, możesz je od razu zamknąć. Twoja aktualna powłoka może być bardzo sympatyczna dla oka, ale nie zapomnij, że jest dużo innych do wyboru, więc możesz udać się do galerii powłok Hotbara. Jak sam zauważysz, podzielono ją na różne kategorie.



4 Zdobywanie kolejnych powłok nie jest jedną korzyścią wynikającą z używania Hotbara. Dzięki niemu mamy nowy pasek w zestawie Pasków narzędzi Internet Explorera. Podczas pracy z nim mamy łatwą i funkcjonalną obsługę, np. kilka przydatnych skrótów ciekawych stron z kategorii news, zakupy czy strony z grami komputerowymi. Mamy też do dyspozycji podręczne okienko wyszukiwania, które często okazuje się bardzo przydatne.



5 Zauważysz również, że nowa powłoka jest zastosowana we wszystkich katalogach Windows, nie tylko do Internet Explorera. Jeżeli jednak będziesz chciał się ich pozbyć, możesz zrobić za pomocą opcji Widok => Pasek narzędzi, a następnie Hotbar. Później możesz ponownie przywrócić swoje kolorowe katalogi.

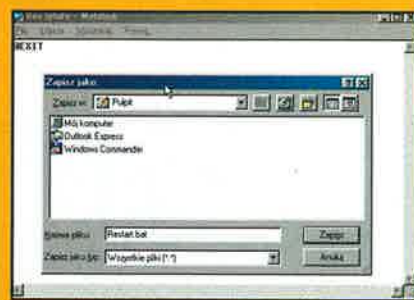


6 Jeżeli nie spodoba ci się program Hotbar, możesz go usunąć z systemu za pomocą opcji Dodaj/Usuń programy w Panelu Sterowania. Zaznacz Hotbar na liście programów i naciśnij przycisk OK, po czym ponownie uruchom Internet Explorera.

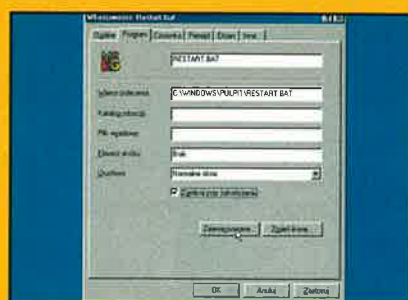
Jak szybko uruchomić ponownie Windows

Przeskocz męczący proces ponownego uruchamiania systemu za pomocą prostego pliku wsadowego, który po dwukrotnym kliknięciu wykona za ciebie całą pracę.

Gdy Windows zaczyna zwalniać i zatykać się podczas szczególnie ciężkich sesji, można próbować nieco przyspieszyć system, zwalniając część pamięci. Zastosowanie jej menedżera, takiego jak MEM-Trax lub Tweak All, pozwala zazwyczaj na bezproblemowe wykonanie tej czynności, ale jeśli ich użycie nie daje zadowalających efektów, najlepszym rozwiązaniem jest po prostu zamknięcie wszystkich aplikacji i ponowne uruchomienie Windows.



1 Za pomocą Notatnika Windows w nowym dokumencie wpisz @EXIT (a następnie naciśnij [Enter]). Wybierz polecenie Zapisz jako z menu Plik. Przejdź do Pulpit Windows, wpisz jako nazwę pliku Restart.bat i kliknij Zapisz.



2 Na pulpicie pojawi się standardowa ikona pliku wsadowego. Kliknij ją prawym klawiszem myszy i z menu rozwijalnego, które się pojawi, wybierz Właściwości. Następnie wybierz zakładkę Program. Zaznacz opcję Zamknij przy zakończeniu i kliknij Zaawansowane, aby przejść do sedna operacji.

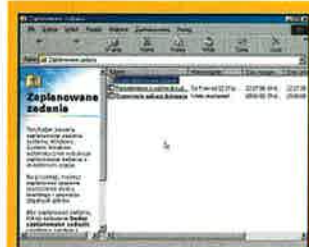


3 Zaznacz opcję Tryb MS-DOS, odznacz opcję Ostrzeżenie przy przejściu do trybu MS-DOS i kliknij dwukrotnie OK w celu zamknięcia kolejnego okna dialogowego. Na pulpicie pojawiła się druga ikona - ilekroć będziesz chciał ponownie uruchomić Windows, kliknij ją dwukrotnie.

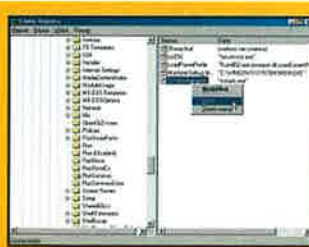
Średnie

Usuwanie Harmonogramu zadań

Harmonogram zadań możesz usunąć za pomocą szybkiej edycji Rejestru w następujący sposób...



1 Zanim go usuniesz, otwórz folder Harmonogram zadań, aby upewnić się, że możesz bez niego żyć...



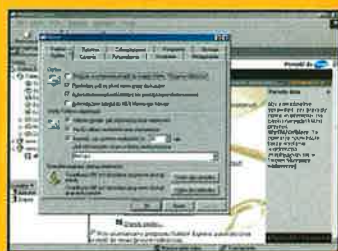
2 ...a potem pocaluj go na do widzenia w Edytorze Rejestru, używając prostej instrukcji przedstawionej poniżej.

Harmonogram zadań jest kompletnym marnotrawstwem zasobów systemu, o ile nie używasz Kreatora konserwacji do przeprowadzania rutynowych skanowań dysku i operacji porządkowania. Jeśli dotąd nie natknąłeś się na Harmonogram zadań, to jest to ta nieznośna ikona kalendarza /aplikacji/ zegara, która czai się w rogu Paska zadań i tądzie się podczas uruchamiania systemu, tkwiąc w pamięci niezależnie od tego, czy jej potrzebujesz, czy nie. Jeśli więc nie używasz Harmonogramu zadań, możesz go usunąć z systemu poprzez usunięcie odpowiadającego mu klucza w Rejestrze. Aby to wykonać, uruchom Edytor Rejestru, wpisując regedit w polu Uruchom menu Start, następnie przejdź do: HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\RunServices. W prawej części ekranu powinna pojawić się wartość o nazwie Scheduling Agent. Teraz musisz tylko kliknąć tę wartość prawym klawiszem myszy i wybrać polecenie Usun z menu rozwijalnego. Zapobiegnie to dalszemu ładowaniu Harmonogramu zadań w systemie.

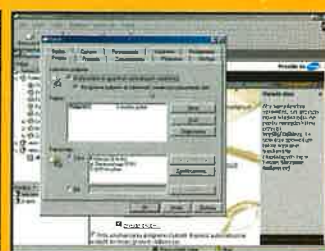
Dodawanie podpisu do wysyłanych e-maili

Możesz tak skonfigurować Outlook Express, że będzie automatycznie umieszczał wybrane informacje kontaktowe w stopce każdej wiadomości e-mail, jaką wyślesz.

Jesteś zmęczony ciągłym wpisywaniem tych samych informacji w stopkę każdego e-maila? Dlaczego więc nie stworzysz podpisu i nie zmusisz programu Outlook, aby wykonywał całą pracę za ciebie? Podpis e-mail nie jest podpisem w tradycyjnym sensie - to jest osobistym potwierdzeniem autentyczności - jest raczej blokiem tekstu zawierającym nazwisko, adres, numer telefonu i tak dalej, a dodawany automatycznie do wychodzącej wiadomości. W ten sposób każdy, kto otrzyma od ciebie wiadomość, będzie dokładnie wiedział, kim jesteś i jak się z tobą skontaktować.



1 Uruchom Outlook Express, w menu Narzędzia wybierz Opcje, w oknie dialogowym, które się pojawi, wybierz zakładkę Podpisy.



2 Kliknij Nowy, zaznacz Dodaj podpis do wszystkich wychodzących wiadomości, w polu tekstowym wpisz swój podpis i na zakończenie kliknij OK.



Od tak wielu lat skanujemy świat...



Plustek OpticPro UT12



Wbudowana przystawka do slajdów i negatywów.



Skanowanie obiektów 3D.



Obsługa za pomocą przycisków na skanerze.

Szybki dostęp do programu pocztowego, faxu, kopiowania, skanowania.

Rozdzielczość: optyczna 600 x 1200 dpi, interpolowana 19200 dpi
Liczba kolorów: 48 bitów/pixel
Podłączenie: port USB

Układ CCD
Technologia Pixel by Pixel

491.-
599.- z VAT

Plustek OpticPro U24

nowość



655.-
799.- z VAT

- Rozdz. Optyczna 1200x2400 dpi, interpolowana 19200 dpi.
- Kolory: 48 bitów/pixel
- Podłączenie port USB
- Technologia Pixel by Pixel
- Układ CCD
- Obsługa za pomocą przycisków na skanerze.

Plustek OpticPro UT24

Poznaj moc szczegółów!

Wbudowana przystawka do slajdów i negatywów!!!



737.-
899.- z VAT

- Rozdz. optyczna 1200 x 2400 dpi, interpolowana 19200dpi
- Kolory: 48 bitów/pixel
- Podłączenie: port USB
- Technologia Pixel by Pixel
- Układ CCD
- Obsługa za pomocą przycisków na skanerze.

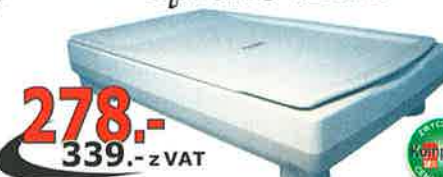
Plustek OpticPro P12



278.-
339.- z VAT

- Rozdz. optyczna 600x1200 dpi, interpolowana 19200 dpi.
- Kolory: 48 bitów/pixel
- Podłączenie: port drukarkowy
- Technologia Pixel by Pixel
- Układ CCD

Plustek OpticPro 1248U



278.-
339.- z VAT

- Rozdz. Optyczna 600x1200 dpi, interpolowana 19200 dpi.
- Kolory: 48 bitów/pixel
- Podłączenie: port USB
- Technologia Pixel by Pixel
- Układ CCD

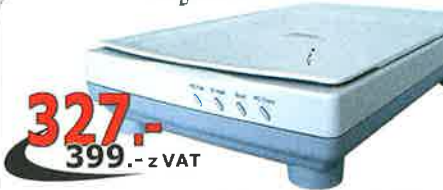
Plustek OpticPro PT12



409.-
499.- z VAT

- Wbudowana przystawka do slajdów i negatywów!!!
- Rozdz. optyczna 600x1200 dpi, interpolowana 19200 dpi.
- Kolory: 48 bitów/pixel
- Podłączenie: port drukarkowy
- Technologia Pixel by Pixel
- Układ CCD

Plustek OpticPro U12B



327.-
399.- z VAT

- Rozdz. Optyczna 600x1200 dpi, interpolowana 19200 dpi.
- Kolory: 48 bitów/pixel
- Podłączenie: port USB
- Technologia Pixel by Pixel
- Układ CCD

Układ CCD



Obiekty trójwymiarowe zeskanowane skanerem Plustek z układem CCD

Te same obiekty trójwymiarowe zeskanowane przy pomocy skanera z układem CIS

Plustek



do każdego skanera!
• 2 lata gwarancji
• Pomoc techniczna (przez telefon, e-mail, www)
• Polska instrukcja instalacji i obsługi
• Certyfikat bezpieczeństwa

Oprogramowanie:
- CorelDRAW 7* - SELECT EDITION
- FINEREADER 4.0**
- Picture Publisher 8.0
- Action Manager
- Text Bridge

* CorelDRAW 7 POLSKA WERSJA!!!

Corel Draw nie dotyczy skanerów Plustek OpticPro P12, Plustek OpticPro 1248U

** FINEREADER 4.0 SPRINT POLSKA WERSJA!
Dokładny OCR, rozpoznaje polskie znaki, przenosi elementy graficzne i tabele

Urodziny peceta

Komputer PC obchodzi właśnie swoje dwudzieste urodziny. Przywdziej imprezowe wdzianko i przyłącz się do procesu odkrywania, w jaki sposób produkt firmy IBM sprawił, że świat stał się lepszy.

Wielu Szczęśliwych Enterów

Oprac. Łukasz Nowak

Wyobraź sobie tylko świat bez nagrań Chemical Brothers czy Fatboy Slim, Świat, w którym nie istnieje Quake III, a Polską rządzi Jaruzelski, zaś ostatnim hitem na listach przebojów jest: "Nie ma to jak dzia-dzio" chóru szkoły przy kościele w Pci-miu Dolnym. Mając w perspektywie takie przerażliwości, biegniesz do kiosku i szukasz ukojenia w swoim ulubionym czasopiśmie, ale okazuje się, że CD-Action nie istnieje. Podobnie jak nie ma komputerów.

Nie, nie braliśmy niczego halucynogen-nego, opisujemy tylko stan rzeczywisty z roku 1980. Już dwanaście miesięcy później wydarzyło się coś, co zmieniło świat: IBM wyprodukował komputer PC. W ciągu następnych dwudziestu zmieniło się praktycznie wszystko: przemysł, filmy, edukacja, wydawnictwa, muzyka, gry, a nawet sposób, w jaki się porozumiewamy. Niezłe jak na dwudziestolatkę.

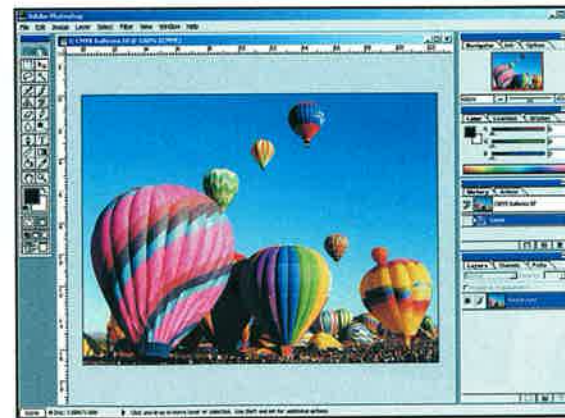
Pecet jest jednym z najważniejszych produktów w dziejach ludzkości, a komputery przybierają w dzisiejszych czasach najrozmaitsze postacie: od klonów IBM PC, poprzez kieszonkowe palmtopy, Apple Macintoshe, do niewiarygodnie szybkich graficznych stacji roboczych. Na następnych kilku stronach przedstawimy sposób, w jaki ta niepozorna skrzynka z bitami ma tak potężny wpływ na wszystkie aspekty życia. Zapytaliśmy też o opinie ekspertów. Członkowie zespołu Blur opowiedzą nam, w jaki sposób zmienia się przemysł muzyczny, a Peter Molyneux wyjaśni, jaki wpływ na nasze życie mają gry.

Pierwszy pośród równych

IBM PC nie był pierwszym masowo produkowanym komputerem - był nim Apple II, który powstał w roku 1977. To,

Mimo że wiele zawodów bezpowrotnie odeszło w niepamięć, jeszcze więcej nowych pojawiło się w ich miejsce.

co sprawia, że maszyna IBM była inna, jest fakt, że w przeciwieństwie do produktów Apple, także inne firmy mogły produkować pecety: pierwszy klon komputera IBM produkcji Columbia Data Systems pojawił się w 1982 roku. Pomimo że niewiele osób je pamięta firmy takie jak Amstrad odegrały olbrzymią rolę w upowszechnieniu pecetów i obniżeniu ich ceny. W roku 1986 każdy (kto akurat mieszkał w cywilizowanym świecie - nie to co my) mógł pójść do sklepu i zaopatrzyć się w komputer Amstrad PC, wydając równowartość zaledwie 2500 zł. Także firmy pro-



Photoshop umożliwia projektantom łączenie fotografii i usuwanie niedokonałości.

gramistyczne miały swój udział w sukcesie. Arkusz kalkulacyjny Lotus 1-2-3 właściwie samodzielnie sprawił, że komputery stały się nieodzowne do prowadzenia jakichkolwiek interesów.

Jeżeli Apple pozwoliłby innym przedsiębiorstwom produkować klony swoich maszyn, IBM PC mógłby zostać sprowadzony do drobnego przedsięwzięcia, o którym mówiłoby się: "a co się z nim stało?". Włączając konstrukcję, takie jak Dragon 32, Commodore C64 czy BBC Micro. Ale Apple nie przyjął takiej polityki, więc komputery kompatybilne firmy IBM PC opanowały wkrótce cały świat. Programiści rozpoczęli produkcję ton rozmaitych software'ów, a wykonawcy sprzętu opracowywali coraz ciekawsze elementy maszyn. Z racji tego, że konkurencja była dość mocna, firmy stopniowo zaczęły obniżać ceny na swoje produkty, wprowadzając nowe rozwiązania lub poprawiając wydajność dotychczasowych. Wojny pecetowe rozpoczęły się na dobre.

Wielkie interesy

Pierwszy sukces został odniesiony w świecie interesów - czemu trudno się dziwić z racji tego, że oryginalny PC powstał jako maszyna skierowana do tego sektora. Praca z arkuszem kalkulacyjnym, być może, nie jest najbardziej ekscytującym zajęciem na ziemi, ale dla księgowych programy tego typu były zbawieniem. Zamiast zapełniać całe strony słupkami, mając nadzieję, że nie została popełniona pomyłka, można wprowadzić dane do

arkusza i zlecić komputerowi wykonanie wszystkich obliczeń. W systemach, które oparto na rachunkach papierowych, udzielenie odpowiedzi na pytania, takie jak: "co by się stało, gdyby nasze koszty wzrosły o 3,52%?", zajęłoby całe dnie albo i tygodnie. Arkusz kalkulacyjny skraca ten czas do ułamków sekund, gwarantując poprawność obliczeń

Także bazy danych były niezwykle istotnym ułatwieniem. Zamiast potężnych magazynów z zakurzonymi szafami z aktami, olbrzymie ilości ważnych informacji mogły być przechowywane na jednym komputerze, a dostęp do nich zajmował sekundy. Firmy mogły dokładnie analizować wydatki, szczegółowe dane o zatrudnieniu, sprzedaży, wystawiać faktury - i co tylko jeszcze można sobie wyobrazić. Komputer PC był w stanie poradzić sobie z wieloma zadaniami.

Bazy danych otwierały kolejny zakres możliwości: umożliwiały przechowywanie informacji na temat klientów. Dodając do tego edytor tekstu, można było w kilka chwil wysłać osobiście adresowane listy do tysięcy odbiorców. Oczywiście, edytory tekstu nie służyły tylko rozsyłaniu ulotek. Sekretarki mogły szybko sporządzić dzięki nim doku-

menty, kontrakty i zamówienia bez konieczności spędzania wielu godzin nad prawniczym bełkotem. A dziennikarze, pisarze i inni "klawiszowi" wklepywacze szybko wyrzucili maszyny do pisania do kosza. Dużą zaletą edytora tekstu było to, że znajdował się w zasięgu finansowych możliwości nie tylko dużych przedsiębiorstw - nawet niewielkie firmy było stać na korzystanie z pecetów celem uzyskania profesjonalnego wizerunku wobec reszty świata.

Jak widać, pojedynczy komputer jest potężnym narzędziem, ale jeszcze większy potencjał daje połączenie całej gromadki komputerów. Wszystkie duże przedsiębiorstwa wykorzystują niewiarygodne liczby pecetów, które spina się w sieć, a w wielu przypadkach taka struktura całkowicie zastąpiła potężne systemy typu mainframe. Sieć oferuje najlepsze cechy obu tych

Co się stanie z pecetem, opowiada Ken Batty, IBM

Ken Batty pełni funkcję dyrektora marketingu firmy IBM. Jak przyznaje, IBM nie spodziewał się, jak wielki efekt będzie miało wprowadzenie oryginalnego PC-ta. "Był to projekt opracowany przez bardzo mały zespół, w sumie około dwudziestu ludzi. IBM widział, jak komputer Apple II wdzierał się na rynki biurowe i chciał coś z tym zrobić... W pierwszych tygodniach po premierze mieliśmy zamówienia na ponad 50 000 maszyn."



Zgodnie z tym, co mówi Ken, IBM nie może przypisywać sobie wszystkich zasług za sukces peceta: "Każda technologia potrzebuje przełomowego zastosowania. W przypadku PC-ta był to arkusz Lotus 1-2-3. Nagle ludzie mogli pytać: 'a co by było, gdyby?', a było to istotne dla wszystkich gałęzi przemysłu. To był prawdziwie ważny przełom. Lotus 1-2-3 nie był jednak pierwszym arkuszem kalkulacyjnym - był nim VisiCalc, ale twórca pakietu VisiCalc nie chciał wiązać się z firmą IBM. Pracuje teraz jako nauczyciel."

Czy uważa, że pecet zostanie na rynku? "Myślę, że tak. Jest to doskonałe narzędzie dla pracownika biurowego, niezależnie od tego, czy używa go w domu, czy w pracy. Pecet jest idealnym interfejsem dla serwerów, sieci Web oraz do dzielenia lokalnych danych. Myślę, że nadal będzie to główne narzędzie do pracy przy biurku, ale wydaje mi się, że w ciągu najbliższych kilku lat będziemy świadkami ataku telefonów komórkowych i urządzeń przenośnych. Największym obecnie rynkiem wzrostu są notebooki, używane w domu. Jest ku temu kilka powodów - stają się przystępne cenowo, są elastyczne i możesz się spakować i zabrać gdziekolwiek chcesz."

W przeciwieństwie do wielu osób z branży, Ken sceptycznie odnosi się do pomysłu domów kontrolowanych przez pecety. "IBM sam badał produkty takie jak Dom Przyszłości, gdzie komputer PC kontrolował wszystko, ale ja nadal mam zegar w kuchence, mogę go ustawić na 18:30, żeby gotująca herbata czekała na mój powrót z pracy - ale nigdy go nie używam! Zanim zdolałbyś zaprogramować peceta, aby przyciemniał światło, kilka razy mógłbyś wstać i sam je zgasić. Ale z drugiej strony, ktoś wymyślił jutro coś nowego i będziemy mogli się tylko zastanawiać - jak mogliśmy żyć bez tego?"



Nie ma jak dobra impreza na zakończenie tygodnia, ale bez pecetów i sekwenserów, nie byłoby czegoś takiego jak techno czy rave.

1981



Pierwszy IBM PC trafia na półki, ale upgrade'y są kosztowne: 256 KB RAM-u "wali" w kieszeń na sumę \$1000, 5 MB twardej to wydatek \$3000, a za pojemność 300 MB trzeba zapłacić \$18 000.

1982

;-)

Firma Columbia Data Systems przedstawia pierwszy klon PC-ta, wkrótce to sami robi Compaq. Pierwsze emotikony (uśmieszki) pojawiają się w listach e-mail.

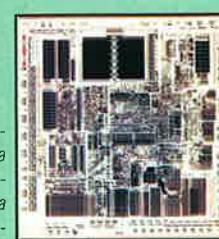
1983

Hewlett-Packard rozpoczyna sprzedaż pierwszych drukarek laserowych, a arkusz Lotus 1-2-3 szturmem wdziera się do biur. IBM wprowadza wersję pecetów o nazwach AT oraz XT.



1984

Pojawia się Apple Macintosh, który wprowadza system DNS; akademicka sieć JANET zaczyna działać; wymyślono napęd CD-ROM. Intel wprowadza ultraszybki procesor 286.



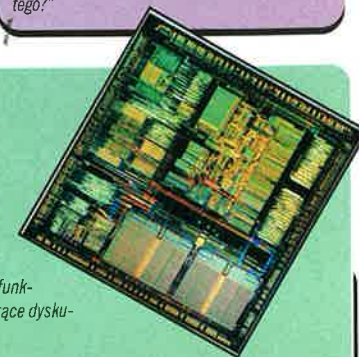
1985

Pierwsze domeny najwyższego poziomu (.com, .pl i tak dalej) użyto w sieci Internet. Pierwsza wersja Windows pojawia się w sklepach, wzbudzając ogólnoswiatowe niezainteresowanie.



1986

Compaq ogłasza powstanie pierwszego 386. Protokół NNTP dla grup dyskusyjnych rozpoczyna funkcjonowanie, od razu wywołując gorące dyskusje na temat netetykiety.



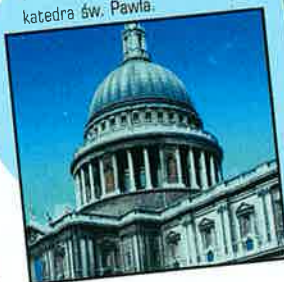
światów: pracownicy korzystają z możliwości i mocy przerobowych pecetów, a łączą pozwalają na dzielenie plików, współpracę nad różnymi projektami i bardzo efektywny sposób porozumiewania się.

Komputery PC miały także ogromny wpływ na strukturę zatrudnienia. Hale wypełnione maszynistkami, widok, który można było spotkać w prawie każdym dużym przedsiębiorstwie, zniknęły, a ich struktura została zupełnie zmieniona przez nowoczesną technologię. Mimo że wiele zawodów bezpowrotnie odeszło w niepamięć, pojawiło się na ich miejsce jeszcze więcej nowych: od centrów telekomunikacyjnych, przez administratorów sieci, za-

Gdzie byłaby architektura bez peceta?

Wczoraj

Wieża Effela, Big Ben i katedra św. Pawła.



Dzisiaj

Millennium Dome.



rowe, które zastąpiło stosowane do tej pory schematy szkieletowe i artystyczne rysunki budowli jeszcze nieistniejących. Technologia wirtualnej rzeczywistości umożliwiła architektom oprowadzanie gości po swoich wymyślonych modelach. A to tylko na początek: dzięki komputerom stało się możliwe przewidywanie sposobu, w jaki zachowują się budynki w trakcie trzęsienia ziemi, gwałtownej burzy czy ataku gigantycznego goryla.

Także przemysł zyskał na komputeryzacji. Większość samochodów jest obecnie

Co się stanie z pecetem, opowiada... Neil Laver, Microsoft

Jedną nazwę w kółko przewija się w historii peceta: Microsoft. Czy to jest DOS, Windows czy IE, Microsoft odegrał olbrzymią rolę w sukcesie PC. Rozmawialiśmy z Neilem Laverem, który jest odpowiedzialny za promocję Windows w Wielkiej Brytanii.

Neil uważa, że największe rzeczy stały się, gdy pecet uzyskał dostęp do Internetu. "Internet oraz komputer PC były dla siebie stworzone. Internet powstał dużo wcześniej i był używany przez uczelnie; PC-ty osiągnęły z kolei prawie wszystko w dziedzinie aplikacji domowych i biurowych. Ale kiedy zostały one połączone... A nie jesteśmy jeszcze u kresu możliwości. Jeszcze daleko nam choćby do połowy."

Czy są prowadzone badania nad zabawkami, których powinniśmy oczekiwać? "Jedną z niewielu rzeczy, które się nie zmieniły, jest klawiatura w układzie QWERTY. Wydaje mi się, że jest to bariera dla nowych użytkowników", mówi Neil. "Byłoby łatwiej, gdyby większe postępy uczynione zostały w technologii rozpoznawania mowy. Myślę, że wkrótce to nastąpi - oczywiście bardzo dużo inwestujemy w tę dziedzinę w rozwój, ale na pewno rozpoznawanie mowy, kontrola głosem i inne sposoby wydawania komend komputerowi znacznie ułatwią życie nowicjusiom. Ta rewolucja jest już jednak tuż, tuż."

Neil uważa, że będziemy używać komputerów PC jeszcze przez długi czas. "Słyszysz się wiele o przejściu na telefony komórkowe czy inne przenośne urządzenia", mówi, "ale kiedy dziennikarze mówią mi o tym, pytam się (...), na czym piszesz swoje artykuły? Nie widziałem jeszcze nikogo, kto pisałby tekst, tworzył zestawienie miesięca czy obliczał wydatki na telefonie. W przyszłości pojawi się wiele możliwości. Powstanie cała grupa urządzeń przenośnych, z których wiele będzie bardzo przypominać peceta. Zmierzymy z platformą Windows, co jest naszą misją, do tego, żeby stworzyć najlepsze oprogramowanie dla tych produktów - i wszystkiego innego."

Podobnie jak Peter Molyneux (kolejna ramka), Neil uważa, że subtelne innowacje będą popularne w przyszłości. "Ograniczamy czynnik irytacji", wyjaśnia. Ograniczamy barierę, która istnieje w dziedzinie wiedzy technicznej i naprawdę upraszczamy sprawy. Sprawiamy, że używanie peceta jest tak łatwe, jak obsługa telewizora i miejmy nadzieję - znacznie łatwiejsza niż magnetowid.



Można dzisiaj zapomnieć o kliszach, ciemniach i odczynnikach.

rzędów baz danych, szkoleniowców, aż do projektantów stron internetowych. Nagle zrodziły się nowe gałęzie przemysłu, technologia umożliwiła ludziom pracę w domu i w podróży, a wraz z pojawieniem się World Wide Web okazało się, że chatupnicze firmy mogą sprzedawać własne produkty odbiorcom znajdującym się na drugim krańcu świata.

Styl życia

Wraz ze wzrostem wydajności i rosnącą popularnością pecety, zaczęły się pojawiać w biurach projektowych. Zamiast rysować plany na papierze, architekci mogli projektować budynki na ekranach monitorów, dodając różne poziomy szczegółów, a nawet przeprowadzając symulacje, które pomagały wybrać odpowiedni w danym przypadku rodzaj konstrukcji. Bardziej zaawansowane komputery wprowadziły modelowanie trójwymia-

projektowana komputerowo i wszystko, od podwozia, po schowki i lusterka, jest dokładnie dopracowywane na ekranie, zanim nawet powstaną prototypy. Coraz istotniejsze stają się komputerowe symulacje - zamiast rozbijać różne rzeczy młotkami albo testować je w tunelach aerodynamicznych, projektanci po prostu uruchamiają odpowiedni program i przewidują ewentualne problemy ich konstrukcji.

Pecety całkowicie zdominowały jeszcze jeden obszar: wydawnictwa. Składanie w całość gazety czy innej publikacji stanowiło niegdyś żmudny i czasochłonny proces, na który składało się wycinanie, wklejanie i justowanie, zanim gotowe strony mogły zostać przeniesione na metalowe matryce. W dzisiejszych czasach prawie każda publikacja - także CD-Action - powstaje w sposób cyfrowy. Redaktorzy wysyłają swoje teksty w postaci komputerowych plików, zdjęcia są przesyłane elektronicznie, strony są układane za pomocą takich narzędzi, jak: Quark Xpress czy PageMaker, a skończony artykuł jest wysyłany - w formie elektronicznej - do drukarni. Dla projektantów nadal lepsze okazują się komputery Apple Macintosh, ale również maszyny zgodne ze standardem IBM zyskują niemałą popularność, wraz z rosnącą wydajnością procesorów i kart graficznych. Taka sama technologia jest teraz dostępna dla użytkowników domowych, co w rezultacie może prowadzić do optycznych efektów. Wystarczy popatrzeć na osiedlowe tablice ogłoszeń, żeby przekonać się na własne oczy, co się stanie, gdy połączymy domowego peceta, jedną kartkę papieru A4 i 400 zakreślonych czcionek. Nie wygląda to apetycznie.

Jedną z najbardziej kontrowersyjnych technologii jest obróbka zdjęć - w ostatnich miesiącach brytyjski brukowiec "CQ" użył nowoczesnej technologii do tego, żeby spodni Kylie Minogue zniknęły, a pismo "Loaded" cyfrowo przerobiło zdjęcie Mel B, która wygląda, jakby była naga, ale akurat obsiadła ją pszczoły. Takie szczeniackie zabawy mogą trafiać na pierwsze strony popularnych magazynów, ale prawdziwa manipulacja odbywa się przez cały czas: twarze modelek są wygładzane, kolory żywności na jej opakowaniach stają się bardziej jaskrawe, piegi gwiazd muzyki

pop znikają, a nawet zdjęcia brytyjskiej rodziny królewskiej są poprawiane, aby wyglądali na nieco weselszych. Obiektów nigdy nie kłamie, ale kopia programu Photoshop bardzo często. Oczywiście, Photoshop jest także używany do innych celów - w komplecie z tabletem graficznym i zręcznym rysownikiem, oprogramowanie tego typu umożliwia tworzenie niewiarygodnie skomplikowanych obrazów, które nigdy nie mogłyby powstać bez komputera.

Również sztuka fotografii sama w sobie podlega zmianom. Najnowsze aparaty cyfrowe oferują niesamowicie wysoką jakość zdjęć, a ich cena bardzo szybko spada. Można dzisiaj zapomnieć o kliszach, ciemniach i odczynnikach, a skupić się na uchwyceniu odpowiedniego kadru.

To jest rozrywka

Świat rozrywki również nie jest uodporniony na zalew rozwiązań z branży PC. Zamiast aktorów w gumowych kostiumach jaszczurki i papierowych statków kosmicznych zawieszonych na sznurkach, obecnie filmy są upchane zapierającymi oddech efektami specjalnymi, z których większość powstaje na stacjach graficznych firmy Silicon Graphics. Niektóre produkcje, jak na przy-

Wydaje się, że każdy okrucieństwo informacji, jaki kiedykolwiek powstał, jest dziś dostępny w Sieci.

kład Toy Story 2, nie zawierają ani jednej klatki, która nie byłaby stworzona komputerowo, a inne używają takich efektów w bardzo subtelny sposób. Zła pogoda w filmie "Gniew oceanu" powstała na ekranie monitora, podobnie jak większa część publiczności w scenach z Koloseum w "Gladiatorze". Komputery pomogły Hollywood nawet w przywracaniu ludzi do życia - kiedy Oliver Reed wzionął ducha, zanim ukończono "Gladiatora", komputerowe sztuczki umożliwiły nałożenie jego twarzy na statystę, co pozwoliło zmarłemu aktorowi dokończyć film. Podobny proces został wykorzystany do wprowadzenia Steve'a McQueena do ostatnich reklamówek samochodu Ford Puma. Stu-

Co się stanie z pecetem, opowiada... Dave Rowntree, Blur

Ostatni album grupy Blur "13" łączył tradycyjne instrumenty z różnymi elektronicznymi brzęczykami, a zespół ma swoją własną stronę internetową (www.blur.co.uk) i sieciową stację radiową (www.blur-radio.com). Możesz nawet ściągnąć dzwonek Blur do telefonu z serwisu www.iobox.com.

Dzwonek jest własnoręczną produkcją perkusisty Dave'a Rowntree. "Jestem prawdziwym komputerowym maniakiem", śmieje się. Wyciągnęliśmy go ze studia, żeby dowiedzieć się, co myśli o komputerach i muzyce: "Są rzeczy, których maszyny nigdy nie będą w stanie zrobić - nigdy nie będą potrafiły być spontaniczne. Ale technologia jest wszechobecna i myślę, że powinno się ją wykorzystywać. My tak robimy."

Wielkim powodzeniem cieszy się obecnie MP3. Czy Dave'owi podoba się to? "Uważam, że to dobrze dla muzyki, ponieważ sprawia, że nie tylko kilku bogatych będzie zarabiał na muzyce. Ale cała sprawa z MP3 to zastana dymina, a przy tym wcale nie tak interesująca, jak się mówi - to tylko format zapisu dźwięku. Co jest interesujące, to rosnące prędkości łącz, ADSL i modemy kablowe. Zostajemy nieco w tyle, ale jeżeli sytuacja będzie się nadal tak rozwijać, będzie można ściągać filmy i wszystko inne. To, co teraz dzieje się z przemysłem płytowym, wkrótce stanie się ze wszystkimi mediami i nadawcami."

Czy grupy takie jak Blur będą nagrywać nowe piosenki i po prostu wrzucać je na serwery następnego dnia? "Nie sądzę. Jest to obecnie możliwe - partycanci podchodzą pod przemysł wydawniczy - ale nadal zostaje miejsce dla marketingu. Właśnie tutaj wkraczają kompanie płytowe."

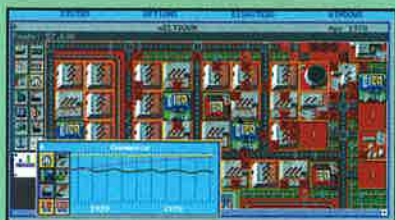
Chociaż jest wielkim fanem technologii, Dave nie jest specjalnie zachwycony Internetem. "Problemem Internetu jest fakt, że trudno w nim znaleźć ciekawe rzeczy", wyjaśnia. "Wiele stron nie oferuje nic oprócz tekstu." Nie ignoruje on jednak kompletnie sieci Web - po prostu czeka, aż bardziej się ona rozwine. "Interesujący jest pomysł, żeby Internet dostosowywał się do sposobu, w jaki ludzie z niego korzystają. Tworzenie dynamicznych odnośników i takie sprawy - to jest fascynujące..."

Czy Dave uważa, że jesteśmy zbyt uzależnieni od technologii? "Odebrała ona wiele aspektów religii", mówi. "Ludzie ślepo wierzą w technologię; wydaje im się, że znajdzie ona rozwiązanie wszystkich ich problemów. Jestem przekonany, że odwróci się to w końcu i zemści się na nas."



1987

Windows 2 i OS/2 zostają wprowadzone na rynek, a kulawa karta graficzna peceta zmienia się na system VGA. SimCity niszczy towarzyskie życie dziwaków na całym świecie.



1988

Świat dowiadyuje się o pluskwie roku 2000 - wszyscy zginiemy! A wirus-robak infekuje 10 procent całego Internetu. Świat jest za bardzo zajęty graniem w Tetrisa, aby się cokolwiek przejmować.



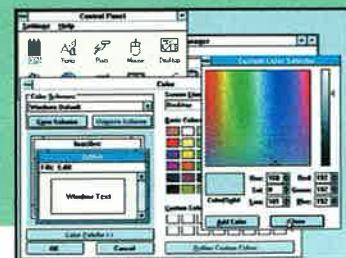
1989

Internet Relay Chat (IRC) zaczyna działać, Intel tworzy procesor 486, a na rynku pojawia się pierwsza wersja Word dla Windows. Powstaje format graficzny GIF, a firma Carnation tworzy Coffeemate.



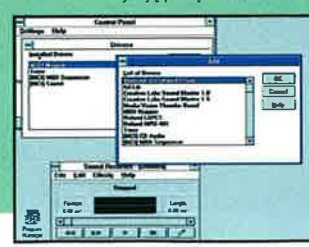
1990

Windows 3.0 szturmuje, ludzie zaczynają się ekscytować. Zostaje napisany pierwszy kod w HTML-u. Powstaje nowa obelga: lamer.



1991

Windows 3.1 na rynku; AMD wprowadza swój klon układu 386. Grafiki JPEG i filmy QuickTime zyskują popularność, a IBM, Apple i Motorola rozpoczynają pracę nad PowerPC.



1992

Powstaje World Wide Web, Linux mówi: "Cześć!" i pierwsze modemy 14,4 Kbps trafiają do sklepów. Ludzie zaczynają dyskutować o serwerach POP, przeglądarkach WWW i firewallach.



dia rozważają nawet stworzenie aktorów, którzy istnieliby wyłącznie w pamięci wirtualnej.

Większość komputerów domowych jest obecnie wyposażona w napęd DVD, który pozwala na ogląda-

wszechnianie muzyki przez Internet, a największe firmy wydawnicze pracują nad sposobem dostarczania za opłatą nagrań, a nawet filmów wprost na pulpit twojego komputera.

Granie bez granic

Gry również uległy dramatycznej przemianie. Legendarny producent Peter Molyneux (zobacz ramkę) wierzy, że to właśnie one są odpowiedzialne za szalony postęp, jaki dokonał się w ramach technologii dotyczącej kart graficznych i dźwiękowych. I ma rację. Nie potrzeba przecież akceleratora 3D do edytora tekstu, ale daje on

olbrzymią różnicę względem efektów w Quake'u III. Aby przekonać się, jak daleką drogę przebyliśmy, wystarczy cofnąć się w czasie do wczesnych lat osiemdziesiątych: Frogger, Battlezone i Pac-Man. Były to świetne gry, ale wyglądają żałośnie w porównaniu z dzisiejszymi superpro-

dukjami. Przełomowe tytuły nie są czasowo wcale tak odległe: SimCity powstał w 1987, Doom w 1993, a pierwszy Tomb Raider zaledwie w 1996.

Prawdziwe karty graficzne są także całkiem świeżym wynalazkiem. Nawet starsza VGA oferująca rozdzielczość 640 x 480 nie istniała przed rokiem 1987 - wtedy rządziły karty CGA generujące obraz o szesnastu kolorach w 160 x 200. W porównaniu z dzisiejszymi maszynami 3D, pierwsze układy graficzne przypominają kolej parowóz.

Przemysł gier ma również swój udział w sporej liczbie fałstartów - porządne tytuły na DVD jeszcze się nie pojawiły, a filmy interaktywne utknęły w miejscu, gdyż nikt nie chciał bawić się z tak prymitywnymi mechanizmami. Ale najnowsze gry na PC oferują porażającą gra-

fikę, która prowokuje do myślenia o fabule, i tygodnie - jeśli nie miesiące - świetnej zabawy. Stare gry pokrywa kurz na półkach, ponieważ wszystkie zostały skończone, zaś współczesne tytuły rosną z czasem, np. sieciowy świat Ultima czy dodatkowe pakiety do Half-Life, takie jak: Counter-Strike czy Team Fortress.

No i w końcu pozostaje nam granie w Sieci. Jeszcze kilka lat temu rozrywka tego typu była równoznaczna z samotną zabawą, ale w dzisiejszych czasach większość z nas loguje się na rozmaitych serwerach i wymiata wnętrzności z przygodnie poznanych osób. Kiedy szerokopasmowe łącza bardziej się rozpowszechnią, gry będą mogły rozrosnąć się i stać się lepsze i szybsze. Możecie być pewni, że programiści wyciągną ostatnie tchnienie z waszego sprzętu - nie możemy się doczekać...

Precz ze szkołą

Komputery istniały w szkołach od czasów Elwro Junior. Nie były to co prawda nawet namiastki dzisiejszych maszyn, a programowanie w Logo (ktoś to jeszcze pamięta?) nijak się miało do Unreala. Dzisiaj komputery i edukacja są ze sobą o wiele bliżej związane. Uczniowie często tworzą serwisy WWW swoich szkół, a edukacyjne programy i encyklopedie na płytach CD-ROM nadają nowe oblicze nauce. Zamiast czytać o słynnym wystąpieniu Martina Luthera Kinga: "I have a dream", w dzisiejszych czasach można zobaczyć i usłyszeć je na ekranie monitora.

Komputery wyposażone w gniazdo podłączenia z Internetem stały się bardzo ważne, ponieważ umożliwiają studentom odnalezienie bezcennych informacji naukowych, czytanie klasyków literatury, współpracę (nawet między-

narodową) przy projektach czy też zwykłą wymianę na temat Limp Bizkit na IRC-u. Wkrótce rodzice będą mieli wgląd w oceny swoich pociech w dziennikach online, a już dzisiaj wiele przedsiębiorstw wykorzystuje sieciowe kursy, aby szkolić swoich pracowników w tak różnych dziedzinach, jak: BHP, technikach telefonicznych czy trosce o klienta. Nauka korespondencyjna nabrała całkiem realnego kształtu i coraz więcej uniwersytetów na całym świecie oferuje tego typu kształcenie. Komputerowa nauka nie jest wyłącznie domeną Internetu: instrukcje obsługi niemal całkowicie zniknęły z pakietów oprogramowania zastąpione przez rozbudowane systemy pomocy i samouczki. Kompanie przemysłu kosmicznego wykorzystują wirtualną rzeczywistość w celu przekazywania inżynierom schematów technicznych i istotnych informacji potrzebnych im do pracy.

Dobrze jest mówić

Ze wszystkich sposobów, na jakie peceaty odmieniły nasz świat, komunikowanie się znajduje się bodaj na najważniejszym miejscu. Obecnie nie można sobie wyobrazić życia bez e-maili czy Internetu w ogóle, a przecież WWW nawet nie istniała do początku lat dziewięćdziesiątych. Przedtem komunikacja z osobami znajdującymi się na drugim końcu świata była procesem powolnym, żmudnym, skomplikowanym i nader kosztownym. Dzisiaj wystarczy kliknąć Wyślij. No i nie zapominajmy, że jest jeszcze oprogramowanie ułatwiające pogawędki, które pozwala na prowadzenie bezpośrednich rozmów z ludźmi mieszkającymi na Alasce, i to bez konieczności windowania rachunku na orbitę. Jeszcze bardziej rozwija się komunikacja głosowa, wraz z wideokonferencjami, które pozwalają słyszeć i jednocześnie widzieć osobę, z którą rozmawiamy.

Wideokonferencje mogą przywoływać obrazy wideotelefonów z projekcji ery kosmicznej, ale technologia ta już dzisiaj jest z powodzeniem wykorzystywana przez wiele firm. Zamiast wysyłać ludzi na inny kontynent tylko po to, żeby przeprowadzić godzinne spotkanie, można załatwić całą kwestię za sprawą komputera. Można ją także wy-

Co się stanie z pecetem, opowiada... Peter Molyneux, Lionhead Studios

Wraz z długo oczekiwaną premierą Black & White (recenzja na stronie 78), przyszedł czas, aby poznać trochę głębiej Peterowi Molyneux. Zapytaliśmy go, co sądzi o grach komputerowych i czego możemy spodziewać się w przyszłości.



Pecet był oryginalnie maszyną biurową i, jak wyjaśnia Peter, karty 3D i inne rozmaite ciekawostki to bardzo świeże wynalazki. "Jeśli mówią o grach, komputer PC rozpoczął swe życie dopiero pod koniec lat osiemdziesiątych. Przedtem wszystko opierało się na grafice CGA. Kiedy przeniosłem grę Populous na platformę PC, musiałem przygotować czarno-białą wersję, gdyż na tyle pozwalały możliwości sprzętowe pecetów."

Peter uważa, że gry są w znacznej mierze odpowiedzialne za olbrzymią moc obliczeniową dzisiejszych maszyn. "Każda piękna grafika, którą widzisz, każdy świetny efekt dźwiękowy, który słyszysz, został stworzony specjalnie dla gier", mówi. "Firmy, takie jak Creative czy nVIDIA, nie istniałyby, gdyby nie przemysł gier - popchnęliśmy peceaty w rejon, w które przynigdy sam by nie dotarł." Ale czy komputery i konsole to nie jedno i to samo w dzisiejszych czasach? Peter zaprzecza. "Produkując grę na PC, wiesz, że ktoś będzie siedział i grał w nią przez trzy, cztery godziny, a nie dziesięć minut", wyjaśnia. "Jest to zupełnie inne przeżycie. W konsolach wiesz dokładnie, co możesz zrobić, a czego nie, więc nie możesz dostawić jeszcze jednego drzewa, bo to spowoduje problemy z szybkością. W przypadku peceta nie dodajesz następnego drzewa - dodajesz cały las. Wiesz, że po premierze nie będzie to już komputer z zegarem 350 MHz, ale na przykład 500."

Komputery PC bardzo szybko się starzeją. Czy takie zaleńce tempo zmian jest problemem dla projektantów takich jak Peter? "Może to być zbawieniem, jak i przekleństwem", przyznaje. "Możesz rozpocząć projekt, o którym ludzie będą mówili, że jest zbyt ambitny, a nawet głupio ambitny, ale technologia PC bardzo szybko nadgoni stratę. Czasami, jak zaczynasz projekt, nie jesteś dostatecznie ambitny. Właśnie dlatego tak wiele gier ma opóźnienia (śmieje się), zdajesz sobie sprawę, że możesz posunąć się coraz dalej. Oczywiście, jeśli jesteś zbyt ambitny, możesz wydać grę i tylko kilku milionerów, których stać na zakup Pentium 3000, będzie mogło w nią zagrać!"

Peter uważa, że gry staną się jeszcze lepsze w ciągu najbliższych lat. "Będą głębsze i o wiele bardziej szczegółowe", mówi. "Projekty, nad którymi się zastanawiam, są tak... bezkresne! Jeżeli naprawdę chcemy, aby ludzie grali w nasze gry, musimy ciągle się rozwijać - będzie mniej wielkich skoków, ale o wiele więcej subtelnych innowacji."

Czy oznacza to, że przełomowe gry przyszłości będą strzelankami FPP? Peter uważa, że nie. "Nigdy tak naprawdę nie mówi się tego wprost, ale gry odnoszące największy sukces, te, które biją rekordy sprzedaży, to tytuły, takie jak: The Sims, Theme Park... Tego trzeba się trzymać. Gry, takie jak The Sims odnoszą taki sukces, gdyż wchodzą na rynek, na którym innym się nie udaje. Nie znam dokładnych liczb, ale wyprodukowano około 250 milionów procesorów Pentium III, a jedną trzecią z tego trafiła do domów. Jednak gier sprzedano zaledwie 2 miliony - to mniej niż jeden procent rynku. To nie jest koniec peceta - jeszcze nie widzieliśmy jego początku."

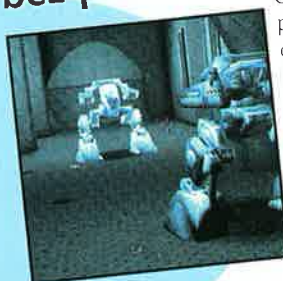


Apple prezentuje iMac'a, udowadniając, że komputer nie musi być beżowy. Producenci pecetów potrzebują dwóch lat na zrozumienie aluzji. Windows 98 rozpoczyna życie.

Gdzie byłyby gry bez peceta?

Wczoraj

Dungeons and Dragons, chłirczyki i bierki.

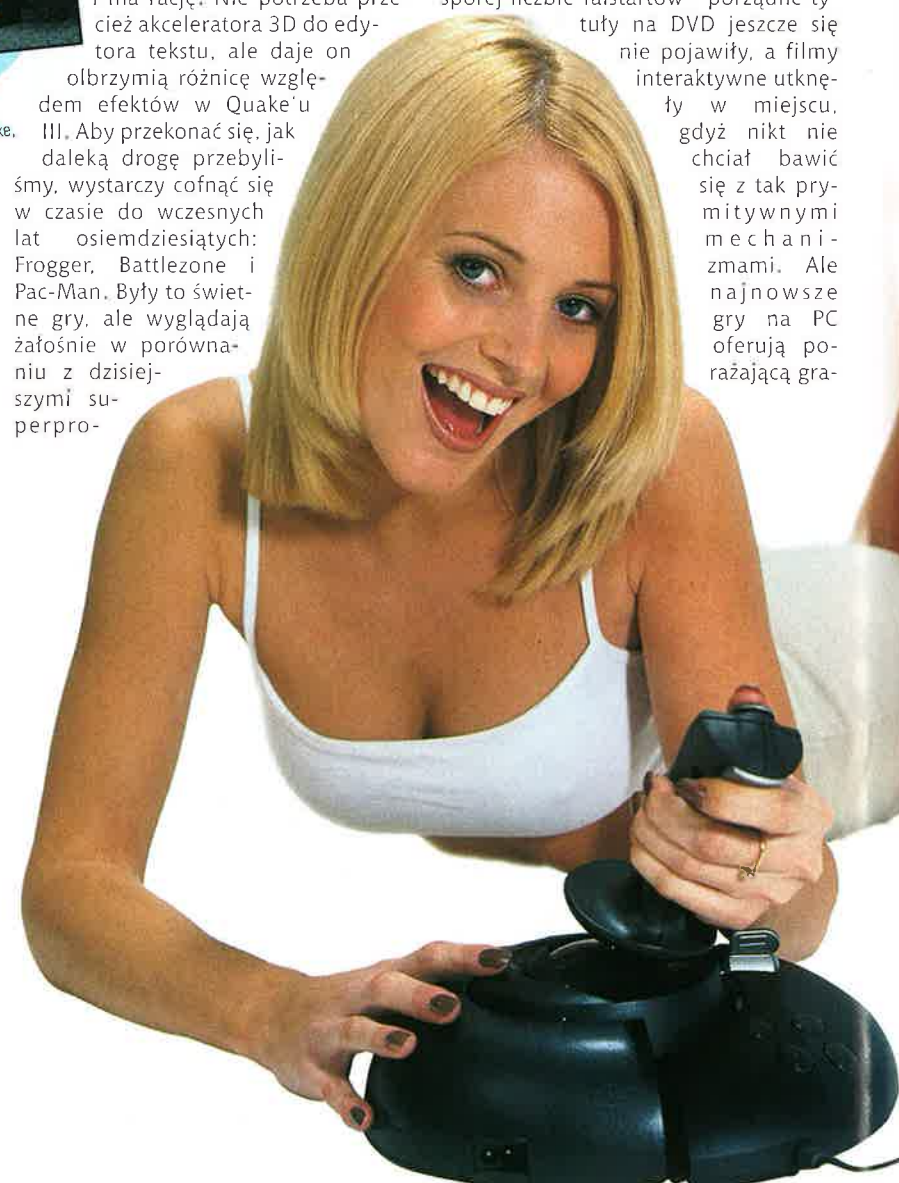


Dzisiaj

Deus Ex, Counter-Strike, Quake III. Dosyć.

nie najnowszych produkcji filmowych na ekranie peceta, a następnie odwiedzenie oficjalnej strony internetowej, na której można znaleźć dodatkowe informacje o filmie albo podyskutować z innymi kinomanami. Kolejną branżą, która przeżywa niesamowite zmiany, jest muzyka. Oprogramowanie ProTools jest regularnie wykorzystywane w celu zamiany atonalnych pochrząkiwań gwiazd oper mydlanych w coś nieco - ale niewiele - bardziej melodyjnego. Studia nagraniowe stają się coraz bardziej skomputeryzowane. Piosenki są prawie zawsze cięte i zmieniane na komputerach, a wielu muzyków tworzy swoje brzmienia z wykorzystaniem cyfrowych sekwenserów, syntezatorów i samplerów. Niektóre zespoły - jak na przykład Blur, Radiohead czy U2 - łączą muzykę cyfrową z bardziej tradycyjnymi instrumentami, ale całe rzesze domowych królów techno odkryło, że nawet najskromniejszy pecet ma o niebo większe możliwości niż cokolwiek, z czego w swoim czasie mogli skorzystać The Beatles.

Jednak nie tylko proces nagrywania brzmień ulega zmianom. Muzyka przenosi się do Internetu i zapewne niewiele czasu minie, zanim tradycyjne płyty zostaną wyparte przez programy do ściągania plików. Ostatnie kontrowersje z serwisem Napster dowiodły, jak bardzo popularne stało się rozpo-



1993

Doom! Doom! Doom! Gry już nigdy nie będą takie same. Powstają przeglądarki Mosaic i Lynx; wymyślono MPEG-a, a notebooki otrzymują napędy CD-ROM. Apple wprowadza swój organizer Newton.



1994

Windows 95 i Netscape Navigator trafiają pod strzechy; portal Yahoo! rozpoczyna działalność; powstają dyskiety Zip. Pojawiają się pierwsze żarty o Pentium, tyle że wcale nie są śmieszne.



1995

Toy Story - film w całości wykonany w technice komputerowej zdobywa szturm kina. Intel sprzedaje układy Pentium Pro, Real-

Audio zostaje użyte po raz pierwszy, a Microsoft ujawnia swą tajną broń: Microsoft Bob dla Windows.



1996

Mac OS 8 chybocze na horyzoncie; pojawia się DVD i pierwsze modemy 56K oraz karty SVGA. Trwają prace nad Windows NT4. Technologia Push pokrzykuje: "Nigdy więcej surfowania!". I nikt nie słucha.



1997

AMD wprowadza układ K6, Intel odpowiada na to technologią MMX i procesorem Pentium II. Apple wprowadza Mac OS 8, a Microsoft zaczyna przebąkiwać o Windows 98.



1998

Apple prezentuje iMac'a, udowadniając, że komputer nie musi być beżowy. Producenci pecetów potrzebują dwóch lat na zrozumienie aluzji. Windows 98 rozpoczyna życie.

korzystać do przesyłania "na żywo" obrazu z miejsc wypadków do odpowiednich władz i tym podobnych.

przeżywa obecnie istny boom. Ludzie tworzą swoje własne Weblogi, publikują e-ziny, zbierają tematy zarchiwizowane ze starych seriali, a także na wiele innych sposobów przekazują swoje myśli w formie HTML.

Oczywiście, istnieje także ciemna strona takiego zjawiska. Z racji tego, że Internet jest Siecią globalną, rządy nie zawsze mogą uporać się z problemami takimi jak blokowanie twardej pornografii, zapobieganie kradzieży w stylu Napstera czy unikanie płacenia podatków za zakupy zrobione za granicą. Szybkość rozwoju pozostawia regulację wielu spraw prawnych daleko w tyle i działalność Sieci będzie w najbliższych latach należeć do głównych wyzwań dla polityków na całym świecie.

Byliśmy już świadkami wielu niewiarygodnych wydarzeń w Internecie - złych i dobrych, ale stanowią one tylko czubek góry lodowej. Świat staje się coraz bardziej usieciowiony, wraz z tym, jak otaczamy się internetowymi gadżetami, czyli bezprzewodowymi cudeńkami i szerokopasmowymi łączami. Za kilka lat komputery PC albo coś, co ewentualnie zajmie ich miejsce, będą stanowić centrum zainteresowania każdego domu.

Dokąd zmierzasz?

Łatwo jest uznać peceta za rzecz normalną i wcale nienadzwyczajną, ale w tym szarym i niepozornym pudełku kryje się bardzo złożone urządzenie. W jednej obudowie

masz studio nagraniowe, kino, salon gier, każde narzędzie, którego można użyć do wielu zadań czy też mnóstwo programów mogących zamienić cię w artystę, wydawcę czasopisma, reżysera czy rekiną finansowego. Możesz wykorzystać komputer w celu poznawania nowych osób, uczestniczenia w masowych zabawach online, przyprawiania przemysłu nagraniowego o ból głowy lub też wywnętrzać się na temat Buffy - łowcy Wampirów na jakiejś liście dyskusyjnej.

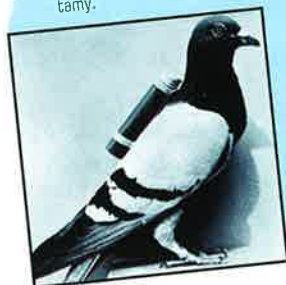
Spróbuj wyobrazić sobie świat, w którym nie wynaleziono peceta. Zamiast filmów na DVD musiałbyś zabawić się lalkami, które rzucają cień na ścianę. Jedynym źródłem pompującym adrenalinę wprost do mózgu byłaby partia chińczyka, a sposobem na przelanie swoich wizji artystycznych na papier - pieczętiki z ziemniaków. A co najgorsze profesjonalna drukowana rozrywka ograniczałaby się do najnowszego wydania magazynu "Na kiju" - w końcu bez komputera nie byłoby także CD-Action. Kto chciałby żyć w takim świecie? My na pewno nie i jesteśmy pewni, że wy również.

Na szczęście, takie wizje mogą być tylko wątkiem koszmarów. Komputer PC zmienił sposób, w jaki pracujemy, komunikujemy się ze sobą oraz tworzymy naszą rozrywkę - a do tego ma zaledwie dwadzieścia lat. Nikt nie jest w stanie przewidzieć, co przyniosą następne dwie dekady, ale jednego możecie być pewni: nic jeszcze nie widzieliście.

Gdzie byłaby komunikacja bez peceta?

Wczoraj

Golębie pocztowe, poczta pantoflowa i tam-tamy.



Dzisiaj

E-mail, Internet i wideo-konferencje.



1999

Histeria Y2K szaleje - wszyscy zginiemy! Pentium III w sprzedaży, AMD kontratakuje swoim Athlonem, a IBM wprowadza największy twardy dysk na świecie: 73,4 GB.



2000

Pluska milenijna nikogo nie zabija, chociaż rząd USA próbuje uśmiercić Microsoft. Apple prezentuje grzejnik o nazwie G4, AMD wprowadza Durona, Intel zaczyna straszyć P4, a my wszyscy gramy w Deus Ex.



2001

Ceny Pentium 4 spadają, a nowe układy są już w drodze. Windows Whistler i Office 10 pojawiają się jeszcze w tym roku, gra Black & White jest prawie skończona, a szybki Internet ma szansę się rozprzestrzenić. Yippee!



Przetaktuj swój procesor

Overclocking

Możesz mieć szybszy komputer za darmo. Przetaktowanie to wspólna rzecz i aby jej spróbować, nie trzeba wcale znać zestawu wewnętrznych instrukcji procesora.

Oprac. Tomasz Pasich

Niezależnie od tego, jaki masz komputer, możesz przyspieszyć jego pracę. Jednak dodanie RAM-u kosztuje, wymiana procesora to duży wydatek, zaś ponowna instalacja Windows jest pracochłonna i w najlepszym razie wystarcza na kilka miesięcy. Przetaktowanie procesora - silnika twojego komputera - jest najbardziej bezproblemowym i całkiem sensownym sposobem dodania prędkości za darmo. Mało kto zdaje sobie bowiem sprawę, że procesor oznaczony jako 600 MHz może często pracować równie dobrze z częstotliwością 700, a nawet 800 MHz.

Jest to spowodowane kilkoma czynnikami. W procesie produkcji tysiące procesorów są umieszczone na jednej dużej płycie, z której są następnie wycinane za pomocą diamentowej piły. Z powodu związanego ze sposobami ich wytwarzania bardzo często nie wszystkie z nich pracują z tą samą szybkością. Mając partię układów, z których dziewięć na dziesięć pracuje po-

prawnie z częstotliwością 800 MHz, producent może oznaczyć wszystkie jako 700 MHz, zamiast wyszukiwać ten jeden, który pracuje wolniej. Po drugie, niektórzy uważają, że producenci świadomie zaniżają prędkość procesorów, aby za pomocą procesorów o niższej specyfikacji podtrzymać popyt w górnym segmencie rynku. Niezależnie od tego, jaka jest prawda, prawdopodobnie można zmusić procesor w twoim komputerze, aby pracował szybciej.

Na początek powinieneś poznać trzy wartości: obecną częstotliwość procesora, prędkość magistrali płyty głównej i mnożnik częstotliwości. Prawdopodobnie znasz już te wartości, ale aby być ich pewnym, dobrze jest skorzystać z programu diagnostycznego WPCUID, który znajduje się na dołączonej do numeru płyty CD-ROM. Jeżeli twój komputer jest stosunkowo nowy, ma prawdopodobnie płytę główną wyposażoną w magistralę systemową (FSB) o częstotliwości 100 MHz. Przy procesorze, powiedzmy, 500 MHz mnożnik częstotliwości wynosi 5x. Odpowiednie równanie to: FSB x mnożnik = częstotliwość procesora.

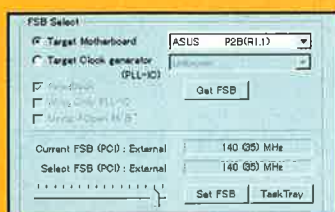
Tabela przetaktowywania

Co możesz wycisnąć ze swojego komputera, zanim eksploduje? Sprawdź częstotliwość FSB i odczytaj w odpowiadającym jej wierszu aktualną częstotliwość procesora. Liczba powyżej wskazuje, co zyskasz po podniesieniu prędkości FSB o jeden stopień.

Częstotliwość magistrali															
150	150	225	300	375	450	525	600	675	750	825	900	975	1050	1125	1200
133	133	200	266	333	400	466	533	600	667	733	800	866	933	1000	1066
112	112	168	224	280	336	392	448	504	560	616	672	728	784	840	896
100	100	150	200	250	300	350	400	450	500	550	600	650	700	750	800
90	90	135	180	225	270	315	360	405	450	495	540	585	630	675	720
83	83	125	166	208	250	291	333	374	415	457	498	540	581	623	664
75	75	113	150	188	225	263	300	338	375	413	450	488	525	563	600
66	66	100	133	166	200	233	266	300	333	366	400	433	466	500	533
60	60	90	120	150	180	210	240	270	300	330	360	390	420	450	480
	x1	x1,5	x2	x2,5	x3	x3,5	x4	x4,5	x5	x5,5	x6	x6,5	x7	x7,5	x8
Mnożnik															



1 Pobierz i zainstaluj program WPCUID, który znajdziesz na naszej płycie CD-ROM. Uruchom go i zanotuj częstotliwość procesora i częstotliwość magistrali systemowej. Znajdź odpowiadającą tym wartościom pozycję w tabeli zamieszczonej wyżej.



2 Znajdź ustawienia procesora w BIOS-ie (naciśnij [Del]) podczas uruchamiania komputera lub sprawdź w instrukcji obsługi płyty głównej, jak zmienić częstotliwość magistrali systemowej. Możesz też zainstalować program SoftFSB z dołączonej do numeru płyty CD-ROM.



3 Sprawdź w tabeli liczbę bezpośrednio nad pozycją odpowiadającą twojemu komputerowi - to prędkość procesora, jaką otrzymasz. Za pomocą jednej z trzech metod opisanych w Kroku 2 zwiększ częstotliwość magistrali systemowej płyty głównej do wskazanego poziomu.



4 Uruchom ponownie system i pozwól na załadowanie Windows. Włącz defragmentację dysku albo podobne narzędzie na pół godziny, aby upewnić się, że wszystko jest w porządku. Jeżeli komputer zawiesi się lub nastąpi pad systemu, nie zalamuj się. Zanim powrócisz do starych ustawień, spróbuj zamontować na procesorze większy wentylator, który polepszy chłodzenie.

Prędkość może zabić

Przetaktowanie procesora o około 10 do 20 procent nie powinno spowodować żadnych uszkodzeń. Większa zmiana może jednak wywołać niestabilność systemu, a nawet trwale uszkodzenie układu. Procesor jest zwykle gorący, zaś przetaktowanie powoduje, że jego temperatura wzrasta, dlatego też bardzo ważne jest zapewnienie odpowiedniego chłodzenia. W innym razie może nawet dojść do uszkodzenia procesora! Przetaktowywanie nie jest oficjalnie zalecane przez AMD, zaś Intel wręcz je odradza. Aha, musisz też wiedzieć, że przetaktowanie procesora może spowodować utratę gwarancji. Zatem - jeśli chcesz, ryzykuj. Ale nie mów, że nie ostrzegaliśmy.

Przyspieszanie

Aby zmienić prędkość procesora, konieczna jest zmiana któregoś z elementów powyższego równania. Ponieważ najnowsze procesory Intel'a mają zablokowany mnożnik częstotliwości, skoncentrujemy się na kombinacjach z prędkością FSB. Najprostszym sposobem zmiany jej prędkości jest zmiana dokonana w BIOS-ie komputera. Podczas uruchamiania systemu naciśnij [Del] i sprawdź, czy w ustawieniach procesora jest opcja umożliwiająca zmianę częstotliwości FSB. Jeśli jest, masz szczęście. Jeśli nie, musisz poszukać w instrukcji obsługi płyty głównej ustawień zworek, które będziesz musiał przestawić. Możesz także użyć darmowego programu SoftFSB - dostępny na naszej płycie CD-ROM lub na stronie www.tweakfiles.com - który pozwala na zmianę prędkości FSB z poziomu Windows bez konieczności ponownego uruchamiania systemu.

Zmiany, zmiany

Wiesz już, jak zmieniać. Teraz musisz wiedzieć, na co. Przejdź do tabeli przetaktowywania i znajdź odpowiednią prędkość swojej FSB. Następnie przesuwaj się wzdłuż wiersza tabeli do momentu, aż nie będziesz mógł znaleźć swojego mnożnika częstotliwości. Aby przetaktować procesor, po prostu przesuń się o jedno miejsce do góry. Jeżeli masz Pentium 600 pracujący na magistrali 100 MHz, zwiększ częstotliwość magistrali na 112 MHz i już masz Pentium 672. Jeżeli uruchomisz system ponownie i komputer będzie pracował stabilnie przez przynajmniej pół godziny, to gratulacje - udało ci się. Jeżeli system się zawiesza lub odmawia posłuszeństwa, możesz spróbować kilku rozwiązań. Procesory podczas pracy nagrzewają się, a przetaktowanie powoduje, że nagrzewają się jeszcze bardziej. Spróbuj zintensyfikować chłodzenie, instalując dodatkowe wentylatory. Oczywiście, możliwe jest jeszcze większe przyspieszenie, lecz zależy ono od kilku różnych czynników, takich jak: marka procesora, płyty głównej, stabilność RAM i karty graficznej przy wyższych częstotliwościach FSB oraz pozycji Jowisza w znaku Bliźniąt. □

Nowości Sprzętowe

Tania dwunastka



Acer CRW 1232A to następny na rynku napęd CD/RW nagrywający płyty CD z prędkością 12-krotną, CD-RW kasuje i nagrywa płyty z prędkością 8-krotną, a prędkość odczytu płyt CD wynosi 32x. Nagrywarka wyposażona jest w technologię Seamless, zapobiegającą występowaniu błędów opróżnienia bufora pamięci (tzw. under-run buffer error) i zwiększającą komfort pracy podczas nagrywania.

Technologia Seamless jest jedną z trzech technologii tego typu stosowanych w nagrywkach. Pozostałe to Just Link (zastosowana w napędach CD/RW Ricoh) i Burn Proof (w nagrywkach m.in. Liteon). Acer CRW 1232A jest urządzeniem wewnętrznym z interfejsem ATAPI. Zastosowano w nim 4 MB bufor pamięci. Sprzedawany jest w opakowaniu wraz z oprogramowaniem Nero Burning Rom, Ahead InCD, śrubkami do montażu, kabelkami audio i czystą płytą CD-RW. Sugerowana cena dla użytkownika końcowego wynosi: 690 zł z VAT.

www.cezar.pl

Burn, baby burn!



Firma Hewlett-Packard wprowadza na rynek swój pierwszy wielofunkcyjny napęd CD-RW/DVD-ROM, aby dać użyt-

kownikom komputerów PC możliwość odczytywania dysków DVD-ROM i nagrywania dysków CD-RW za pomocą jednego urządzenia. Ponadto HP wprowadza również najwyższej klasy wewnętrzną nagrywarkę CD 16x przeznaczoną dla zaawansowanych użytkowników, którym zależy na jak największej szybkości zapisu.

Pierwszy wielofunkcyjny napęd HP CD-Writer DVD Combo 9900ci został zaprojektowany dla użytkowników pragnących używać jednego tylko napędu do odczytywania dysków DVD-ROM, odtwarzania filmów z płyt DVD, a także wielokrotnego zapisywania i odtwarzania dysków CD. Dysponując możliwością odczytywania dysków DVD-ROM (12x10x32x8x)(1), napęd HP CD-Writer DVD Combo 9900ci pozwala użytkownikowi na realizowanie wielu funkcji za pomocą tylko jednego wbudowanego w komputer urządzenia, a także na korzystanie z dołączanego do napędu oprogramowania odtwarzacza DVD. Oprogramowanie to pozwala odtwarzać filmy wysokiej jakości na multimedialnym komputerze PC.

Firma HP ogłosiła również wprowadzenie na rynek nowej i wydajnej wewnętrznej nagrywarki HP CD-Writer 9710i (16x10x40)(2), oferującej jedną z najwyższych osiągniętych obecnie szybkości zapisu i pozwalającej użytkownikom na zapisanie 650 MB danych lub 74 minut nagrań muzycznych na płycie CD w ciągu zaledwie

Laserem pisane

HP LaserJet 1200

Gdy chcemy wydrukować efekty swojej pracy, czyli wszelkiego rodzaju dokumenty, arkusze, rysunki czy zdjęcia, zawsze korzystamy z drukarki. Najczęściej są to urządzenia, które wykorzystują różne rodzaje atramentu, w tym także kolorowy. Co zrobić, gdy nie potrzebujemy barwnych wydruków, a zależy nam na szybkości oraz jakości?

Maciej Lewczuk

Do tego typu zadań doskonale nadają się drukarki laserowe, a znakomitą ich przedstawicielką jest HP LaserJet 1200. Jest to najnowszy model drukarek przeznaczonych do pracy w domu oraz małych biurach. Model 1200 zastąpił znane od lat urządzenia z serii 1100, które pomimo kilku drobnych wad charakteryzowały się wieloma zaletami, uniwersalnością oraz wysoką niezawodnością. Testowana drukarka w znacznym stopniu odbiega wzornictwem od poprzedniczki, a ponadto zajmuje znacznie więcej miejsca na biurku. Dzieje się tak między innymi dlatego, że kasetę na papier montuje się z przodu, a jej część wystaje na zewnątrz. Jest to rozwiązanie zaczerpnięte z bardziej profesjonalnych urządzeń. Aby się przekonać, czy pozostałe elementy również są porównywalne do urządzeń dla zawodowców, przystąpiliśmy do montażu całości: włożyliśmy kasetę z tonerem, co jest zadaniem bardzo prostym, oraz podłączyliśmy podajnik z papierem. Drukarka pobiera dane z komputera przez przewody LPT lub USB, co pozwoli na jej zastosowanie do niemal każdego komputera. Sprawdziliśmy rodzaj współpracy z obydwojema interfejsami i wniosek jest taki, że zastosowanie jednego czy drugiego nie ma większego wpływu na szybkość drukowania. Model DeskJet 1200 wyposażono w osiem megabajtów pamięci ROM oraz taką samą porcję RAM-u, co ciekawe, wielkość tej ostatniej można zwiększyć, instalując w specjalnym gnieździe moduł dodatkowy, którego pojemność może sięgać od 8 do 64 megabajtów. Pamięci to stupinowe kości SO-DIMM pracujące przy prędkości przynajmniej 66 MHz.

Sterowniki, wraz z programami obsługi, zaopatrzone w pełną wersję polską, dzięki czemu podczas instalacji, jak i pracy na co dzień, każdy użytkownik będzie mógł bez problemów konfigurować urządzenie. Bardzo ważnymi i przydatnymi elementami oprogramowania drukarki są samouczki oraz rozbudowana dokumentacja w wersji elektronicznej. Dzięki niej można rozpracować każdą, nawet najbardziej zaawansowaną, funkcję oraz dowiedzieć się właściwie wszystkiego na tematy dotyczące drukowania.

Drukarka charakteryzuje się maksymalną prędkością druku wynoszącą do czterech stron na minutę oraz niebywale szybkim czasem wydruku pierwszej strony, wynoszącym dziesięć sekund. Co prawda, gdy chcemy umieścić na papierze rysunek czy zdjęcie w dużej rozdzielczości, to na wydruk poczekamy nawet do kilkudziesięciu sekund. W opcjach jest możliwość wyboru szybkości druku, przy czym w obydwu sytuacjach rozdzielczość wynosi tysiąc dwieście punktów na cal i otrzymywane wyniki

różnią się nieznacznie jakością. Można także wybrać rozdzielczość sześćset punktów na cal, co pozwoli znacznie bardziej skrócić czas oczekiwania na wydruk grafiki, a ponadto to, co otrzymamy, niewiele będzie się różniło od efektów uzyskanych przy wyższych trybach. Oczywiście nie zapomniano o oszczędnych lub osobach często korzystających z wydruków próbnych i udostępniono wybór opcji ekonomicznej. W tym trybie wydruki grafiki nie przedstawiają się już tak dobrze, a tekst nie jest tak czytelny, lecz w zasadniczym stopniu oszczędza zawartości tonera. Projektanci nie zapomnieli także o możliwości wyboru nośnika, na jaki mają być nanoszone obrazy, czyli wszelkiego rodzaju papierów, kartonów, folii czy nawet nalepek. Na każdym dokumencie można bez problemu umieścić tak zwany znak wodny, czyli ledwie widoczny tekst, dzięki któremu można w pewnym sensie "podpisać" tworzony tekst czy arkusz.



Model 1200 zastąpił już nieco używaną linię drukarek oznaczonych symbolem 1100.

Podczas testów drukarka zachowywała się poprawnie i ani razu nie zdarzyły się przykre wypadki typu zakleszczenie się papieru, kopert czy problemów z komunikacją pomiędzy sterownikiem a urządzeniem. Jednym z kilku niewielkich mankamentów jest dość głośna praca mechanizmów drukarki, co też nie znaczy, że nie można usłyszeć własnych myśli. Po prostu jest głośniejsza niż inne drukarki atramentowe.

HP DeskJet 1200 jest udanym urządzeniem, w którym nie udało się, według nas, pozbyć kilku drobnych wad, które jednak nie wpływają w znacznym stopniu na pozytywną ocenę całości jako konstrukcji godnej zastępstwa za model 1100.

HP LaserJet 1200	
Dane techniczne: Format wydruków: do 216 x 356 mm Maksymalna rozdzielczość: 1200 dpi Podłączenie: LPT, USB Technologia druku: laserowa Bufor: 8 MB ROM + 8 MB RAM Waga: 7,3 kg Dodatkowe: gniazdo na moduły SO-DIMM	Dostarczył: Hewlett-Packard Polska Sp. z o.o. Aleje Jerozolimskie 181 02-222 Warszawa tel. (0 22) 608-77-00 faks: (0 22) 608-76-00
Plusy • krótki czas rozgrzewania lasera • świetna dokumentacja i pomoc	Minusy • zajmuje sporo miejsca na biurku
Internet: www.hp.com.pl	Cena: 1950 zł

Podczerwienią też można

A4Tech IRSW-25 oraz IRW-25



Wiele już było myszy komunikujących się z komputerem bezprzewodowo. Wykorzystywano do tego celu promienie podczerwone lub fale radiowe. Jednakże większość tego typu konstrukcji okazała się zbyt droga i "szary" użytkownik nie mógł sobie pozwolić na zakup tego typu akcesoriów.

Mike-L

Orozwiązanie tego problemu pokusiła się firma A4Tech, prezentując dwa modele myszy: IRSW-25 oraz IRW-25. W niniejszym tekście postaram się zaprezentować czytelnikom CD-A obie konstrukcje.

Jako pierwsze testowaliśmy urządzenie IRSW-25. Obudowę myszy zaprojektowano z wielką dbałością o ergonomię pracy, dzięki czemu z urządzenia mogą korzystać osoby o małych, jak i stosunkowo dużych dłoniach. Dwa duże przyciski są "twardsze" od innych modeli tej firmy, dzięki czemu nie ma ryzyka uruchomienia przypadkowej opcji w aktywnej aplikacji. Zamontowana rolka ma za zadanie ułatwiać przewijanie tekstu lub ekranu w przeglądarkach internetowych. Działa ona jednak już przy delikatnym nacisku, dlatego też często zdarzają się nieplanowane i irytujące użytkownika przesunięcia ekranu. Rolka jest jednocześnie trzecim przyciskiem.

Model oznaczony symbolem IRW-25 jest wzbogaconą wersją poprzedniczki. Producent dodał po prostu drugą rolkę, którą można wykorzystać do sterowania dodatkowymi opcjami. Wszystkie klawisze oraz funkcje kółek można kontrolować za pomocą dołączonego na dyskiecie sterownika. Ponadto znajdziemy tam program udostępniający takie opcje jak NetJump oraz LuckyJump. Są to swego rodzaju zbiory funkcji, dzięki którym użytkownik otrzymuje możliwość uruchamiania wybranych aplikacji lub opcji systemu operacyjnego bez konieczności żmudnego klikania opcji w kolejno otwieranych oknach menu. Dzięki temu



zyskujemy na czasie, a praca z komputerem staje się szybsza i

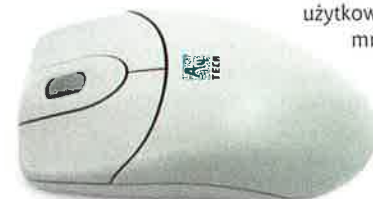
A4Tech IRW-25	
Dane techniczne: Technologia: optyczna Podłączenie: port PS/2 Zasięg: 200 cm Liczba przycisków: 2 + 1 (rolka) Dodatkowe: 2 rolki (jedna pełni funkcję przycisku)	Dostarczył: Multioffice Sp. z o.o. 30-390 Kraków ul. Zawila 65 D tel. (012) 262-41-14 faks (012) 262-41-16
Plusy • dwa rolki • dobry stosunek użyteczności do ceny	Minusy • zbyt mały opór rolki
Internet: http://www.a4tech.com.tw www.mo.pl	Cena: 67 zł

na wyraz wygodna. Oczywiście, jeśli ktoś lubi komplikować sobie życie, z pewnością będzie się obywatel bez tych funkcji, choć radzilibyśmy spróbować przyzwyczaić się do proponowanych ułatwień.

Do komunikacji z komputerem wykorzystywane są promienie podczerwone, przy czym w każdej myszce znajdują się aż dwa transistory. Zastosowano takie rozwiązanie, gdyż dzięki temu kąt generowanych promieni wynosi sto sześćdziesiąt stopni, co pozwala na naprawdę swobodną pracę. Odbiornik montuje się na blacie biurka lub na obudowie monitora, w ten sposób sygnały wysyłane przez myszkę docierają swobodnie. Metrowym przewodem łączymy odbiornik z portem PS/2 w komputerze, wkładamy dwie baterie AAA do myszki i w zasadzie już można zacząć pracę. Ciekawostką jest zastosowanie systemu oszczędzania baterii, który po ośmiu sekundach bezczynności urządzenia włącza tryb uśpienia. Każda mysz ma unikalny kod identyfikacyjny, dzięki czemu w jednym pomieszczeniu może pracować kilka urządzeń jednocześnie, nie zakłócając wzajemnie swojej pracy. Odległość, przy której odbiornik w miarę dobrze rozpoznaje sygnały docierające z myszki, to dwieście centymetrów, powyżej tej granicy występują przerwy oraz przekłamanie, przez co operowanie kursorem na ekranie staje się niemożliwe. Stanowiło to dla mnie mały problem jedynie wówczas, gdy leżąc w domu na łóżku chciałem kontrolować odtwarzacz filmów DVD w komputerze, a tu nic z tego - trzeba było się ruszyć i podejść do biurka.

Kupując myszki otrzymujemy krótką broszurkę w języku polskim, dzięki której można dowiedzieć się o podłączeniu i uruchamianiu poszczególnych elementów oraz poznać zasadę ich działania. Kolejne akapity przeprowadzają użytkownika przez procedurę instalacji sterowników w systemie Windows oraz ustalenie opcji dla funkcji LuckyNet i LuckyJump.

A4Tech IRSW-25 oraz IRW-25 to bardzo udane konstrukcje, których cena na pewno nie powinna odstraszyć przeciętnego użytkownika, ponieważ za mniej niż siedemdziesiąt złotych otrzyma on bardzo funkcjonalne urządzenie.



A4Tech IRSW-25	
Dane techniczne: Technologia: optyczna Podłączenie: port PS/2 Zasięg: 200 cm Liczba przycisków: 2 + 1 (rolka) Dodatkowe: rolka	Dostarczył: Multioffice Sp. z o.o. 30-390 Kraków ul. Zawila 65 D tel. (012) 262-41-14 faks (012) 262-41-16
Plusy • przystępna cena • system oszczędzania energii	Minusy • zbyt mały opór rolki
Internet: http://www.a4tech.com.tw www.mo.pl	Cena: 63 zł

Nowości Sprzętowe

około 5 minut. Napęd jest wyposażony w kompletny pakiet oprogramowania i jest idealnym rozwiązaniem dla klientów chcących uzyskać wydajność wyższą niż oferowana przez dotychczas używaną przez nich nagrywarkę.

HP CD-Writer 9710i oraz HP CD-Writer DVD Combo 9900ci mają pojawić się w sprzedaży w połowie marca tego roku. HP oferuje cały szereg nagrywarek CD przeznaczonych dla każdego, począwszy od nowicjusza, a skończywszy na doświadczonym miłośniku komputerów. Oferta HP zawiera również zewnętrzny, przenośny napęd USB, podłączany w trybie Plug-and-Play (podłącz i pracuj), a także wewnętrzne i zewnętrzne napędy SCSI oraz różnorodne napędy IDE.

www.hp.pl

Najszybsza



Yamaha wyprodukowała pierwszy na świecie napęd CD-RW zapisujący płytki z prędkością 20x!

Nowa nagrywarka ma być zaprezentowana podczas targów Cebit w Hanowerze. Urządzenie zapisuje płytki CD-R z prędkością 20x, płyty CD-RW z prędkością 10x, a odczyt CD-ROM przebiega z czterdziestokrotną prędkością. Obszerne 8 MB bufor danych gwarantuje ich stabilny zapis.

Zapis jest dodatkowo chroniony poprzez zastosowanie nowej technologii o nazwie Safe Burn™. Technologia ta nie tylko zapobiega powstawaniu błędów buffer underrun, ale powoduje, że płytki zapisywane są z możliwie najwyższą jakością, bez względu na zastosowaną prędkość. Ponadto dzięki funkcji Optimum Write Speed Control prędkość zapisu dopasowywana jest do rodzaju płytki, a także uwzględniana jest pojemność nośnika.

Docelowo urządzenie dostępne będzie w pięciu różnych wersjach. Jako pierwszy na początku drugiego kwartału ma się pojawić na rynku wewnętrzny napęd z interfejsem ATAPI - model CRW2200E. Ceny nie są jeszcze znane.

www.alstor.com.pl

Plazma od NEC-a

PlasmaSync 61MP1 to nazwa sześćdziesięciocalowego wyświetlacza plazmowego wyprodukowanego przez fabryki firmy NEC. Przekątna wynosząca ponad półtora metra zapewnia odpowiedni odbiór obrazu nawet w bardzo dużych pomieszczeniach. Rozdzielczość ekranu wynosi 1365 na 768 punktów, co zapewnia odpowiednie parametry do pracy z komputerem oraz tunerem HDTV. Według analityków firmy monitor ten będzie najczęściej wykorzystywany w salach konferencyjnych oraz portach lotniczych.

www.nec-cebit.com

FlexBank

Am29DL640 to moduł pamięci flash opracowanej i wyprodukowanej przy zastosowaniu

Nowości Sprzętowe

najnowszej technologii nazwanej FlexBank, a opracowanej przez inżynierów z laboratoriów firmy AMD. Dzięki temu rozwiązaniu pamięci tego typu można użytkować przy znikomym nakładzie energii oraz myśli technicznej, gdyż ich integracja z urządzeniami przenośnymi, bo takie ma być ich zastosowanie, będzie łatwiejsza niż dotychczas. Technologia FlexBank pozwoli na jednoczesne operacje na kilku bankach bez opóźnień wynikających z przelączania dostępu do poszczególnych banków.

www.amd.com

Zoom 10x



Możliwością dziesięciokrotnego powiększenia optycznego oraz dwudziestosięmiokrotnego cyfrowego charakteryzuje się jedna z najnowszych konstrukcji cyfrowych aparatów fotograficznych produkowanych przez firmę Olympus. Model ten nosi nazwę C-700 Ultra Zoom i jest wyposażony w matrycę zawierającą dwa miliony sto tysięcy komórek światłoczułych. Dane przechowywane są na kartach SmartMedia, a pojemność dołączonego do zestawu nośnika wynosi osiem megabajtów. Ze standardowym pecetem dane wymieniane są poprzez przewód zakończony wtyczkami USB, dzięki czemu proces instalacji oraz ładowania jest naprawdę prosty. Nowoczesne technologie zastosowane przy konstruowaniu tego urządzenia pozwoliły nie tylko zapisywać pojedyncze zdjęcia, ale także krótkie filmy. Konfiguracji parametrów aparatu oraz kadrowania dokonuje się za pomocą wyświetlacza ciekłokrystalicznego o przekątnej półtora cala. Cena tego cacka ma nie przekroczyć wartości siedmiuset dolarów.

www.olympus.com

Drukująca podkładka



Mouse Pad Label Printer to jedno z dziwniejszych urządzeń prezentowanych przez firmę Casio. Jest to mimo wszystko dość ciekawa konstrukcja, gdyż wszyscy, którzy często potrzebują różnego rodzaju etykiet, nalepek czy kodów kreskowych, powinni się nią zainteresować. Dzięki specjalnemu sterownikowi wystarczy zaznaczyć dowolny tekst na ekranie i za pomocą prawego

Czarne i białe, a może szare i kremowe?

ART AK-11B i AK-11M

Kolejny artykuł o klawiaturach. Nie za dużo tego? Bynajmniej, gdyż dzięki temu czytelnicy mają możliwość poznania naszej opinii o różnych produktach w jednym numerze i w ten sposób mogą łatwiej znaleźć takie urządzenie, które będzie im odpowiadać.

Maciej Lewczuk

Na polskim rynku pojawiło się ostatnimi czasy wiele nowych, ciekawych klawiatur komputerowych, co spowodowało, że osoby pragnące nabyć takowe urządzenia stanęły przed wyborem jednej z wielu "rewelacyjnych" konstrukcji. W niniejszym tekście przybliżę dwa urządzenia sygnowane logo ART, a nazwane po prostu symbolami AK-11B oraz AK-11M.

Pierwsza z klawiatur, ART AK-11B, jest niemal identyczna jak klawiatury, które montuje się w komputerach typu laptop lub notebook. Dzięki pominięciu osobnego bloku klawiszy numerycznych i zintegrowaniu ich z resztą przycisków znacznie ograniczono gabaryty urządzenia. Umieszczając w prawym górnym rogu gumowy krążek, którego zadaniem jest obsługa kursora myszy, oraz w lewym gór-



nym rogu dwa klawisze zastępujące przyciski myszy stworzono całkiem ciekawą i niezbyt wielką konstrukcję. Co ciekawe, AK-11B nie posiada przewodu łączącego ją z komputerem, a to dzięki zastosowaniu nadajnika i odbiornika fal podczerwonych. Cztery baterie AAA montowane w klawiaturze pozwalają na jej swobodną pracę przez kilka miesięcy. Ciekawostką jest także przyporządkowanie klawiszom funkcyjnym (F1-F12) alternatywnych opcji, dzięki którym można uruchamiać i sterować internetowo-multimedialnymi aplikacjami komputera. Wśród nich znajduje się uruchamianie przeglądarki WWW, trybu DOS oraz sterowanie odtwarzaczami multimedialnymi.

ART AK-11M jest prawie typową klawiaturą multimedialną. Prawie, ponieważ zawiera kilka opcji, które zdecydowanie

wyróżniają ją na tle innych, podobnych konstrukcji. Na pierwszy rzut oka widać, że jest ona dużo węższa od większości tego typu urządzeń, dzięki czemu zajmuje mniej miejsca na blacie biurka. Uzyskano to głównie dzięki znacznemu zmniejszeniu wielkości klawiszy funkcyjnych, nad którymi umieszczono bloki przycisków sterujących multimediami oraz uruchamiających dodatkowe aplikacje i programy. W klawisze wmontowany jest mechanizm, dzięki któremu wyraźnie odczuwane jest użycie konkretnego przycisku, czyli tak zwany klik. Duży Enter, Shift oraz Backspace pozwalają na bezstresowe i szybkie pisanie. Dołączony krążek CD zawiera niezbędny sterownik, dzięki któremu można wykorzystać dodatkowe przyciski. Uaktywniają się wtedy takie funkcje, jak regulacja głośności dźwięku, sterowanie odtwarzaczami multimedialnymi, uspianie, budzenie i wyłączanie komputera, a także uruchamianie klienta poczty elektronicznej oraz przeglądarki WWW. Trzema dodatkowymi klawiszami, oznaczonymi jako A, B i C, można przyporządkować dowolną aplikację czy zadanie, co często znacznie ułatwia pracę przy komputerze. Dołączana podkładka pod nadgarstki dodatkowo podnosi komfort pracy, a ma to niebagatelne znaczenie podczas długich godzin spędzanych przy klawiaturze. Poważniejszych

wad tej konstrukcji nie znalazłem. Jedyna, na jaką zwróciłem uwagę, to fakt, że cieniutkie klawisze funkcyjne mogą być podatne na uszkodzenia czy wyłamania, a to za sprawą ich filigranowej konstrukcji. Oczywiście sterownik mógłby być dostępny w języku polskim, ale to jest już takie moje czeplanie się.

Klawiatury ART charakteryzują się dość dobrym wykonaniem oraz niezłą funkcjonalnością. Jednakże pierwszą, czyli model AK-11B, poleciłbym raczej osobom, które dużo czasu spędzają na pracy z notebookami, ponieważ dzięki niej nie będą zmuszone do ciągłego przestawiania się z jednej klawiatury na drugą. Model AK-11M to już konstrukcja dla każdego, gdyż standardowo ułożone klawisze oraz blok multimedialno-internetowy pozwalają naprawdę na przyjemną pracę. □

ART AK-11M

Dane techniczne:
Podłączenie: port PS/2
Klawisze: 105
Dodatkowe: przyciski multimedialne
Mechanizm: z klikiem

Plusy
• niezbyt wielkie gabaryty
• duże przyciski do multimedialnych

Internet:
http://www.mo.pl
http://www.art-multimedia.com

Dostarczył:
Multioffice Sp. z o.o.
30-390 Kraków
ul. Zawila 65 D
tel. (0 12) 262-41-14
faks (0 12) 262-41-16

Minusy
• delikatna konstrukcja klawiszy funkcyjnych

Cena:
81 zł

ART AK-11B

Dane techniczne:
Podłączenie: port PS/2
Klawisze: 78
Dodatkowe: "emulator" myszy
Mechanizm: z klikiem

Plusy
• bezprzewodowe połączenie
• dobra praca sterownika kursora myszy

Internet:
http://www.mo.pl
http://www.art-multimedia.com

Dostarczył:
Multioffice Sp. z o.o.
30-390 Kraków
ul. Zawila 65 D
tel. (0 12) 262-41-14
faks (0 12) 262-41-16

Minusy
• dla pracujących z notebookami

Cena:
194 zł

Czerwone oczko

A4Tech Optical GreatEye

Myszki, myszy, gryzonie... jak zwał, tak zwał, a nowe urządzenia ciągle powstają i dzięki temu my, redaktorzy działów technicznych, mamy o czym pisać.

Maciej Lewczuk

Optical GreatEye to konstrukcja proponowana użytkownikom przez firmę A4Tech. Mysz zbudowano wykorzystując technologię optyczną do rozpoznawania ruchu, dzięki czemu jest ona bardzo dokładna i może pracować niemal na dowolnej powierzchni, byleby to nie było lustro. Obudowa wykonana jest ze srebrzonego plastiku, połączonego z przezroczystym, czerwonym tworzywem, co nadaje jej nieco cybernetycznego wyglądu. Urządzenie wyposażono w cztery przyciski oraz dwie rolki, z których jedna jest piątym klawiszem. Dwie rolki nie są niepotrzebnym dodatkiem - przydają się podczas pracy czy przeglądania stron WWW. Jedną można przewijać obraz w pionie, a drugą w poziomie, można im też przyporządkować funkcję powiększania fragmentu obrazu czy wielu innych przydatnych opcji. Kółka pokryte są karbowaną gumą, dzięki czemu można je przesuwając nawet wilgotnymi palcami. Stawiają bardzo mały opór oraz wydają dość wyraźny klik, co może na początku troszkę prze-



modelu myszy.

A4Tech Optical GreatEye jest nad wyraz udaną konstrukcją, której zalety zdecydowanie przewyższają nieliczne wady. Jeśli oczekujecie funkcjonalności oraz wygody pracy, to naprawdę rozważcie zakup tego modelu myszy. □

A4Tech Optical GreatEye	
Dane techniczne: Technologia: optyczna Podłączenie: port PS/2 Przewód: 170 cm Liczba przycisków: 4 + 2 rolki (jedna to piąty przycisk) Dodatkowe: 2 rolki	Dostarczył: Multioffice Sp. z o.o. 30-390 Kraków ul. Zawila 65 D tel. (0 12) 262-41-14 faks (0 12) 262-41-16
Plusy • świetna ergonomia • dwie rolki	Minusy • zbyt mały opór rolek
Internet: www.mo.pl, www.a4tech.com.tw	Cena: 110 zł

Zwykła, lecz niezwykła

Unikey KU-9865

Klawiaturę ma praktycznie każdy komputer. Jest ona na razie niezastąpionym elementem pozwalającym na szybkie wprowadzanie dowolnych tekstów do pamięci komputera.

techNICK

Unikey KU-9865 na pierwszy rzut oka nie różni się od przeciętnej klawiatury. Po dokładniejszym przyjrzeniu się można zauważyć, że przewód połączeniowy nie jest zakończony ani wtyczką DIN, ani PS/2, tylko USB. Dzięki temu mogą z niej korzystać wszyscy posiadacze komputerów wyposażonych w Universal Serial Bus. Co ważne: w BIOS-ie powinna być uaktywniona funkcja obsługi takiej klawiatury. Klawiatura zawiera standardowy zestaw klawiszy i nie wyróżnia się niczym szczególnym. Mechanizmy poszczególnych przycisków są nad wyraz miękkie i powinni je sobie chwalić szczególnie użytkownicy, którzy dużo piszą wieczorami i dla których ważna jest cicha praca urządzenia. Przynam, że źle mi się pracuje, gdy klawisze Enter, Spacja, Backspace oraz Tab są małe, bowiem przy szybkim pisaniu nie lubię się zastanawiać, gdzie mam uderzyć palcem, a przypadkowo uruchamianie innych funkcji czy znaków mocno mnie irytuje. Zamontowane w klawiaturze dwa dodatkowe porty USB przydają się w przypadkach, gdy okazjonalnie korzystamy z urządzeń przesyłających dane poprzez ten



interfejs. Nie trzeba wtedy odsuwać komputera lub po omacku szukać gniazda, wystarczy jedynie unieść klawiaturę lekko do góry i umieścić wtyczkę w jednym z dwu wolnych gniazd.

Unikey KU-9865 jest naprawdę ciekawym połączeniem klasycznej klawiatury z nowoczesnym interfejsem USB oraz MikroHUB-em. Jeśli szukaliście czegoś podobnego, to jest to właśnie propozycja dla was. □

Unikey KU-9865

Dane techniczne:
Podłączenie: port USB
Klawisze: 105
Dodatkowe porty: 2*USB
Mechanizm: miękki

Plusy
• duże klawisze
• mikrohub USB

Internet:
www.mo.pl, www.unikey.com.tw

Dostarczył:
Multioffice Sp. z o.o.
30-390 Kraków
ul. Zawila 65 D
tel. (0 12) 262-41-14
faks (0 12) 262-41-16

Minusy
• brak wyraźnego "kliku"

Cena:
139 zł

Nowości Sprzętowe

klawisza myszy przesłać go do drukarki (tej na podkładce). Oczywiście, jak przystało na nowoczesny produkt renomowanej firmy, nie obyło się bez wykorzystania zasad ergonomii przy projektowaniu urządzenia. Nadgarstek jest chroniony przez zastosowane odpowiednio wyprofilowane podparcie. Całość ma być dostępna na polskim rynku za cenę czterystu sześćdziesięciu złotych.

www.casio.com

Słońce w komórkę

Ostatnimi czasy wiele nowych rozwiązań technologicznych pochodzi z chińskich laboratoriów znajdujących się najczęściej na terenach największych uniwersytetów. Kolejnym wynalazkiem zaprezentowanym przez skośnokookich inżynierów jest bateria wykorzystująca energię słoneczną do wytwarzania prądu, a przeznaczoną do wykorzystania w telefonach komórkowych. Jak twierdzą, jest to jedno z najnowocześniejszych ogniw tego typu na świecie, a że nie są to czcze przechwałki może świadczyć fakt, że bez problemów naukowcy uzyskali patent na technologię wykonywania modułów.

www.cscse.edu.cn

Nowy iPAQ



Ostatnio obserwujemy rosnące zainteresowanie komputerami typu palmtop. Jedną z ciekawszych propozycji tego typu jest urządzenie o nazwie iPAQ opracowane przez firmę Compaq. W swoim najnowszym wcieleniu zostało wyposażone w sześćdziesiąt cztery megabajty pamięci, czyli dwa razy więcej niż w poprzednim modelu. Dodatkowymi nowinkami jest możliwość używania nie tylko jednej, ale dwóch kart PC Card oraz zewnętrznej karty sieciowej przystosowanej do współpracy z tym urządzeniem. W momencie ogłoszenia tej konstrukcji nie były znane inne ciekawostki dotyczące palmtopa, jak również nie została ustalona cena, za jaką będzie można nabyć iPAQa.

www.compaq.com

Intel straszy?

Jak donoszą szefowie firmy Intel, już w niedalekiej przyszłości ma pojawić się nowoczesna magistrała systemowa zastępująca dotychczas stosowaną AGP oraz PCI. Celem inżynierów jest zniesienie barier, które ograniczają dostęp do danych, jak i transfer informacji pomiędzy podzespołami komputera. Zadanie, jakie postawili sobie naukowcy, to uzyskanie tak wysokiej przepustowości, by procesory pracujące z zegarem nawet dziesięciogigahercowym nie były ograniczane poprzez wąskie gardło magistrali systemowej. Na etapie projektowania będą brane pod uwagę (ponoć) jedynie rozwią-

Nowości Sprzętowe

zania optyczne, a to ze względu na ograniczenia, jakie niesie ze sobą wykorzystanie miedzi i aluminium. W niedługim czasie mają być podane dokładniejsze informacje, w których może pojawić się choć kodowa nazwa tej technologii.

www.intel.com

Muzyczka z budziczka



Czy chcielibyście być zawsze budzeni ulubionym utworem muzycznym? Jeśli na dodatek jesteście zagorzałymi fanami standardu MP3, to nic nie może wam przeszkodzić w zakupie budzika japońskiej firmy Idea International. Sound Capture to konstrukcja, która jest w stanie przechowywać muzykę w jednym z kilku formatów, w tym MP3 oraz Wav. Co ciekawe, istnieje możliwość podłączenia także odtwarzacza płyt CD, dzięki czemu znacznie zwiększa się jego możliwości, jeśli chodzi o dobór "repertuaru". Dane przesyłane są do urządzenia poprzez port LPT w komputerze, ale w niedługim czasie można się spodziewać wersji USB, o czym zapewni producent. Budzik ma kosztować niespełna sześćdziesiąt dolarów.

www.d-alarm.com

1,3 GB NA CD!

Sony zapowiada, że wprowadzi do sprzedaży nowy napęd CD-RW umożliwiający zapis danych z podwojoną gęstością (2,048 B/sector), dzięki czemu na specjalnych płytkach umieścić można będzie do 1,3 GB danych (o dwa razy więcej niż na nośnikach konwencjonalnych). Nowe napędy o symbolu CRX20E-RP, wraz z odpowiednimi płytkami CD-R CDQ-13G1 i CD-RW CD-RW13G1, mają się pojawić na rynku już w kwietniu. Biorąc pod uwagę koszt magazynowania danych, jest to obecnie jedno z najbardziej konkurencyjnych rozwiązań optycznych.

Napęd DDCD (Double Density CD) umożliwia zapis płyt CD-R z dwunastokrotną prędkością (1800 KB/s), a płyt CD-RW z prędkością 8x (1200 KB/s). Są one odczytywane z maksymalną prędkością 32x (4800 KB/s). Urządzenie może zapisywać i odczytywać dane z konwencjonalnych płyt. Ich stabilny zapis gwarantuje obszerny bufor danych o pojemności 8 MB.

Płytki można nagrywać za pomocą popularnego oprogramowania WinOnCD&DirectCD. Napęd działa również z programem DataKeeper&DriveImage, umożliwiającym np. backup twardego dysku oraz PhotoBase&Studio i VideoImpression, które pozwalają na edycję video.

W celu podwojenia objętości szerokość ścieżki oraz długość pola zostały zminiaturyzowane. Ulepszono również schemat korekcji błędów (CIRC7), co z kolei zmniejszyło wpływ zarysowań i kurzu na odczyt ścieżki z płyt.

www.alstor.com.pl

HP ScanJet 2200C

Wśród wielu akcesoriów podłączanych do komputera znajdują się takie, które nabywane są najczęściej wtedy, gdy są potrzebne. Rzadko zdarza się, by ktoś kupował je wraz z nowym komputerem. Urządzeniami tymi są skanery.

Mike-L

HP ScanJet 2200C jest przedstawicielem wspomnianej wyżej grupy akcesoriów komputerowych. Urządzenie to jest klasyczną konstrukcją, z kłapą łączącą się z resztą obudowy poprzez krótszą krawędź. Nie jest ona przytwierdzona na stałe, lecz zastosowano w tym wypadku wysuwane trzpienie, dzięki czemu można bez problemu wprowadzać obrazy stron z dość grubych książ, na przykład encyklopedii. Obudowa charakteryzuje się bardzo płaską konstrukcją, dzięki czemu skaner wydaje się być bardzo mały, jednakże pozostałe gabaryty sugerują coś innego. Obszar skanowania jest większy niż format A4. Na przodzie zamontowano dwa przyciski, z których pierwszy wywołuje aplikację skanera oraz skanuje dany obiekt, a drugi opcję kopiowania, co pozwala na wyprowadzenie obrazu skanowanego dokumentu na domyślną drukarkę. Dzięki tej drugiej opcji możemy komputer oraz akcesoria wykorzystać jako swego rodzaju ksero-kopiarke.

Przed rozpoczęciem pracy ze skanerem należy tuż po wyjściu urządzenia z pudełka wyciągnąć specjalny trzpień, który pozwala na zabezpieczenie karetki zawierającej linijkę z elementami światłoczułymi oraz lampę oświetlającą skanowane materiały. Gdyby nie było tego elementu, wówczas podczas transportu mogłyby się uszkodzić ruchome elementy HP ScanJet 2200C. Kolejną czynnością jest podłączenie zasilacza oraz podłączenie skanera do komputera za pomocą przewodu zakończonych wtyczką USB. W dalszej części procesu instalacyjnego wprowadza się do komputera odpowiedni sterownik, dzięki któremu możliwe jest wykorzystanie wszystkich właściwości i możliwości skanera. Sterownik ten jest uruchamiany za każdym razem, gdy którakolwiek aplikacja "upomni" się o wprowadzanie obrazów z wszelkiego rodzaju dokumentów. Dzięki niemu można dokładnie określić obszar, jaki ma być skanowany, a można to zrobić bardzo precyzyjnie, ponieważ jedną z dostępnych funkcji jest powiększanie dowolnej części obrazu jeszcze przed końcową fazą całego procesu. W bardzo przejrzysty sposób wybiera się głębię barw: od trybu czarno-białego, aż do ponad szesnastu milionów barw, jak również wyjściową wielkość obrazu oraz jego rozdzielczość. Ciekawostką jest umieszczenie w menu wyboru automatycznego wyostrzenia, a także usuwania rastra przy obrazkach z gazet czy broszur. Są to bardzo przydatne opcje, szczególnie gdy materiały, z których korzystają użytkownicy, mają nie najlepszą jakość. Podczas wybierania poszczególnych opcji można na bieżąco sprawdzać wielkość ob-

razu oraz ilość miejsca, jaką będzie potrzebował program, by zapisać obraz na dysku w jednym z kilku najpopularniejszych formatów.

Proces skanowania przebiegał bez najmniejszych zakłóceń, choć muszę przyznać, że za każdym razem czas oczekiwania na rozgrzanie się lampy trwał niemal "wieczność". Po tym oczekiwaniu skaner po prostu "ruszał z kopyta". Przy starcie głowicy z lampą oraz linijką skanującą za każdym razem dało się słyszeć swego rodzaju zgrzyt, który za pierwszym razem sprawił, że szybkim ruchem sięgnąłem do wtyczki zasilacza. Okazało się, że to fałszywy alarm, a urządzenie działa bez większych problemów. Dane przesyłane były do komputera dość szybko poprzez interfejs USB.

Obrazy wprowadzane do komputera miały dobrze odwzorowane barwy, a kontrastujące ze sobą obszary - w miarę ostre krawędzie. Jedynie przy bardzo cienkich pomarańczowych liniach umieszczonych na czarnym tle dało się zauważyć niedokładności w odczytywaniu punktów.

Najważniejszym mankamentem zestawu HP DeskJet 2200C jest brak konkretnych aplikacji pozwalających na obróbkę zeskanowanych materiałów, czyli na przykład edytora grafik bitmapowych lub oprogramowania rozpoznającego znaki, potocznie zwanego OCR.

HP ScanJet 2200C jest ciekawą konstrukcją o odpowiednich parametrach technicznych wspomaganych przez dobrze dopracowany sterownik. Gdyby producent dołączył programy do obróbki zeskanowanych materiałów, można by to urządzenie polecić wszystkim, a szczególnie użytkownikom rozpoczynającym dopiero swoją przygodę z tego typu akcesoriami.

HP ScanJet 2200C

Dane techniczne:	Dostarczył:
Rozdzielczość optyczna: 600 dpi	Hewlett-Packard Polska Sp. z o.o.
Rozdzielczość sprężowa: 600 x 1200 dpi	Alfie Jerolimski 181
Kolor: 42-bit	02-222 Warszawa
Interfejs: USB	tel. (0 22) 608-77-00
Obszar skanowania: 215,9 x 297 mm	faks (0 22) 608-76-00
Plusy	Minusy
• łatwa instalacja	• długie rozgrzewanie się lampy
• rozsądna cena	• głośny start głowicy skanującej
Internet:	Cena:
www.hp.com.pl	380 zł

Saitek Perfekcja Kontroli

Optywowe skanowanie

Saitek Perfekcja Kontroli

Obserwator życia okołokomputerowego

Dexxa Webcam

Firmy produkujące akcesoria komputerowe rozszerzają swoją ofertę o nowe rodzaje urządzeń. Zgodnie z tą zasadą, znana z produkcji myszy, dżojstików oraz klawiatur firma Dexxa zaprezentowała konstrukcje zaliczane do zupełnie innych kategorii.

techNICK

Dexxa Webcam jest cyfrową kamerą internetową o niemal klasycznej konstrukcji. Charakterystyczną kulistą obudową kryje obiektyw oraz matrycę, dzięki której rozpoznawane są obrazy. Całość łączona jest z komputerem za pomocą przewodu zakończonych wtyczką USB. Jest on dość gruby, a co za tym idzie zbyt sztywny, przez co trudno jest dokładnie ustawić obiektyw kamery w żądanym kierunku. Obudowa ma zamontowany karbowany, metalowy trzpień pozwalający na umieszczenie jej w gumowej podstawie, która ma zapewnić stabilność.

Na krążku CD znajdują się sterowniki, a także aplikacje pozwalające na wykorzystanie urządzenia w odpowiedni sposób. Po zainstalowaniu program Dexxa Webcam pozwala na nagrywanie sekwencji filmowych, zapis w jednym z formatów udostępnianych przez system operacyjny oraz przesłanie tak stworzonego filmu przez pocztę elektroniczną. Druga część aplikacji jest specjalną wersją systemu monitorującego dowolny teren, na przykład przestrzeń przy biurku. Gdy system zarejestruje ruch, na-

grywa całą sekwencję na dysku twardym, by można było potem odtworzyć wszystko, co działo się przed obiektywem podczas naszej nieobecności.

Oprogramowanie pozwala na przechwytywanie sekwencji w trzech rozdzielczościach (maksymalnie 640 x 480 punktów) oraz na poprawienie jego jakości przy słabym oświetleniu (Low Light Boost).

Kamera Webcam jest nowością w ofercie firmy Dexxa, dlatego z niecierpliwością będziemy oczekiwać kolejnych konstrukcji tej firmy.

Dexxa Webcam	
Dane techniczne:	Dostarczył:
Rozdzielczość: do 640 x 480 punktów	Multioffice Sp. z o.o.
Podłączenie: port USB	30-390 Kraków, ul. Zawila 65 D
Długość przewodu: 170 cm	tel. (0 12) 262-41-14
Dodatkowe: brak	faks (0 12) 262-41-16
Plusy	Minusy
• ciekawy i estetyczny wygląd	• sztywny i dość krótki przewód połączeniowy
• dobry program do wykrywania ruchu	
Internet:	Cena:
www.mo.pl	140 zł
www.dexxaweb.com	

Nowości Sprzętowe

Kamera

DSR-A1000 jest jedną z najnowszych propozycji firmy Sanyo w dziedzinie produkcji cyfrowych kamer. Przy projektowaniu zastosowano matrycę zawierającą półtora



milionu komórek, które reagują na światło, dzięki nim też powstaje cyfrowy obraz. Pojedyncze klatki mogą być zachowywane na dysku twardym w rozdzielczości nawet 1360 na 1024 punkty i wykonywane w trzysiekundowych odstępach. Co ciekawe w obudowie kamery umieszczono dysk twardy o pojemności dziesięciu gigabajtów, dzięki czemu urządzenie może pracować bez konieczności podłączania do komputera. Kamera Sanyo ma znaleźć zastosowanie przy monitorowaniu wszelkiego typu budynków użyteczności publicznej, ale nic nie stoi na przeszkodzie, by wykorzystywać ją także do innych celów. Wyjście USB oraz NTSC pozwoli podłączyć komputer lub magnetowid, co uczyni zestaw jeszcze bardziej funkcjonalnym. Cena tej konstrukcji ostudzi zapał niejednego nabywcy, gdyż została ustalona na poziomie trzech tysięcy dolarów amerykańskich.

www.sanyo.com

www.kawaii.com.pl

każdy egzemplarz

Kawaii
czasopismo dla Ciebie

dostajesz
za darmo!
płacisz tylko za styl życia...

Nowości Sprzętowe

Chłodu i igrzysk

Chyba większość czytelników orientuje się, co to jest ogniwo Peltiera, a jeśli nie, to zapraszam do podręczników fizyki. Inżynierowie z kalifornijskiego uniwersytetu zrzeszeni w Optoelectronics Research Group zaprezentowali system chłodzenia kości układów scalonych za pomocą ogniw elektrycznych. Nie byłoby w tym nic nadzwyczajnego, gdyby nie fakt, że rozmiary tych modułów są niemal mikroskopijne. Średnica jednego układu wynosi pięć setnych milimetra, a całość wykonano z kilku warstw krzemu, germanu i węgla. Dzięki niewielkim rozmiarom można tak wykonaną chłodnicę umieścić w bezpośredniej bliskości nagrzewających się elementów elektronicznych. Mankamentem obecnie produkowanych elementów jest ich wydajność cieplna, która nie pozwala na praktyczne wykorzystanie wynalazku. Głównym celem, jaki postawiono przed naukowcami, jest zwiększenie wydajności ogniw w taki sposób, by można było zacząć je stosować do produkcji układów scalonych, a przede wszystkim procesorów.

www.ee.ucla.edu

Kieszonkowy film

GR-DVP3 Pocket e-movie! To nazwa cyfrowej kamery zaprezentowanej niedawno przez firmę JVC. Matryca zawiera sześćset osiemdziesiąt tysięcy elementów światłoczułych. Układ optyczny w połączeniu z elektroniką zapewnia dziesięciokrotnie powiększenie filmowanego obrazu. Dane zapisywane są przez to urządzenie na kasetach DV lub kartach pamięci MultiMediaCard. Filmy kompresowane są do formatu MPEG-4, dzięki czemu nie zajmują dużo miejsca. Urządzenie jest naprawdę nieduże, gdyż jego wymiary to zaledwie 43 na 80 na 115 milimetrów, a waga nie przekracza 340 gramów. Cena kamery ma wynosić dwa tysiące dolarów.

www.jvc.com

Nagrywaj z LG



GCE-8080N to nowa konstrukcja proponowana przez firmę LG. Jest to ni mniej, ni więcej tylko nagrywarka płyt CD-R oraz CD-RW charakteryzująca się ośmiokrotną prędkością przenoszenia danych na nośniki. Odczyt dokonywany jest z maksymalną szybkością dochodzącą do dwudziestu czterech razy. Inżynierowie przewidzieli zastosowanie w tym urządzeniu, jak i następnych konstrukcjach tego typu technologii ExactLink. Rozwiązanie to pozwala wyeliminować wszelkiego rodzaju zakłócenia, takie

HP DeskJet 959C

Nowe modele drukarek tworzone są z myślą o podnoszeniu jakości, szybkości otrzymywania wydruków, a także ułatwianiu pracy z tymi urządzeniami. Ostatnimi czasy najwięcej tego typu nowinek oferują produkty znanej firmy Hewlett-Packard.

Mike-L

DeskJet 959C to jedna z najnowszych propozycji firmy HP dla wszystkich użytkowników ceniących jakość, komfort oraz ergonomię pracy. Model ten charakteryzuje się nowoczesną linią wzorniczą, która ma nie tylko być funkcjonalna, ale ma także przyciągnąć wzrok potencjalnych nabywców, dlatego przy produkcji zastosowano materiały w kolorach innych niż "standardowe". Do komunikacji z komputerami wykorzystać można port LPT, złącze USB, a nawet przesłać dane poprzez port podczerwieni. Dzięki temu urządzenie jest bardzo uniwersalne, gdyż można drukować nie tylko z komputerów stacjonarnych, ale także przenośnych, a nawet z telefonów komórkowych czy palmtopów. Jeśli chodzi o ergonomię pracy, to uzyskano ją nie tylko poprzez umieszczenie mechanizmów w estetycznej obudowie, ale także dzięki przemysłowej konstrukcji podajników. Takę, na której

układa się kilkadziesiąt arkuszy papieru, można zdemonstrować i wyjąć na zewnątrz, co przypomina rozwiązanie stosowane w drukarkach laserowych. W półce znajdującej się powyżej wygospodarowano miejsce na arkusiki papieru do drukowania fotografii, a co ciekawe: można znaleźć także szczelinę służącą do podawania kopert, dzięki czemu nie trzeba już wyjmować innych nośników, by na przykład zaadresować list. Jest to nad wyraz wygodne, zwłaszcza że zamiana arkusza papieru na kopertę i takie ich dopasowywanie w podajniku, by były prosto ułożone, może doprowadzić do szwajskiej pasji. Kolejną przydatną funkcją jest automatyczna kalibracja HP 959C, która polega na drukowaniu przez urządzenie obrazów kontrolnych i ich samodzielnej analizie przez elementy optyczne umieszczone przy karetkę z głowicami. Ponadto nawet bez monitora programowego możemy sprawdzić pozostałą ilość atramentu czy ewentualne usterki urządzenia. Na wewnętrznej części obudowy znajdują się ikony symbolizujące kilka najczęstszych spotykanych sytuacji awaryjnych oraz określające pojemność kałamarzy. Gdy drukarka jest włączona, podniesienie klapy spowoduje zatrzymanie się karetki przy ikonie symbolizującej obecny stan urządzenia.

Dołączone sterowniki pozwalają zainstalować się bez specjalnych problemów, a całą operację może wykonać praktycznie każdy, gdyż jest ona niezwykle prosta, a na dodatek całość komunikatów, jak i objaśnień jest w języku polskim. Program obsługi oraz dołączona obszerna instrukcja są również w języku polskim, czyli przeciętny użytkownik nie powinien mieć problemów z zapoznaniem się nawet z najbardziej zaawansowanymi funkcjami produktu HP.

Drukarka oferuje nowoczesną technologię druku PhotoRet III, dzięki czemu wydruki zdjęć czy grafik charakteryzują się świetną jakością oraz doskonałym nasyceniem barw. Nowe sterowniki zapewniają alternatywny tryb pracy urządzenia, dzięki czemu możliwe jest uzyskanie rozdzielczości 2400 na 1200 punktów, a jest to szczególnie zalecane do wydruków materiałów przygotowanych w bardzo wysokich rozdzielczościach. Możliwość umieszczania atramentu na różnych nośnikach wspomaga jest także przez sterowniki oraz zawarte w nich podpowiedzi, dzięki którym można bez problemu dobrać odpowiednie parametry pracy. Jest to



Modelem 959C firma HP rozpoczęła nową batalię o klientów, a to dzięki ułatwieniu drukowania na nośnikach typu karty pocztowe, małe zdjęcia, koperty.

szczerze ważne dla użytkowników początkujących lub korzystających z drukarki w domu, gdyż zaoszczędza czas na próby oraz pieniądze, których nie trzeba wydawać na stosunkowo drogie materiały eksploatacyjne. HP DeskJet 959C może być wykorzystywana w domu jeszcze z tego względu, że pracuje bardzo cicho; podczas samego procesu nanoszenia atramentu na nośniki jest prawie niesłyszalna, a na

pewno cichsza niż wentylatory w większości obudów. Jedynym większym mankamentem, jaki udało mi się znaleźć, są ślady pozostawiane przez rolki podajnika na papierze fotograficznym (słabo widoczne, ale jednak).

DeskJet 959C jest kolejną ciekawą i dobrze zaprojektowaną konstrukcją, dzięki której firma HP powinna zdobyć nowych zadowolonych klientów.

HP DeskJet 959C

Dane techniczne:	Dostarczył:
Liczba kolorów tuszu: 4 (czarny + 3 kolory)	Hewlett-Packard Polska Sp. z o.o.
Format wydruków: do Legal (216 x 356 mm)	Alcje Jarosławska 181
Maksymalna rozdzielczość: 2400 x 1200 dpi	02-222 Warszawa
Podłączenie: LPT, USB, port podczerwieni	tel. (0 22) 608-77-00
Technologia druku: termiczna	faks (0 22) 608-76-00
Bufor: 4 MB	
Plusy	Minusy
• wiele możliwości podawania papieru	• odciski rolek na papierze fotograficznym
• szybka i cicha	
Internet:	Cena:
www.hp.com.pl	999 zł

Saitek Perfekcja Kontroli

Aby łatwiej było nam...

Saitek Perfekcja Kontroli

Palmtop jak się patrzy

Compaq iPAQ 3630

Prawie każdy nowy telefon komórkowy ma możliwość zapisu planu dnia, robienia notatek głosowych czy zapamiętania, prócz numeru telefonu, także adresu osób oraz firm. Jednak możliwości tych aparatów są ograniczone, a korzystanie z niektórych funkcji nie jest bynajmniej komfortowe. Dla osób, które potrzebują czegoś więcej od terminala, proponowane są komputery przenośne.

techNICK

Coraz popularniejsze nie tylko wśród biznesmenów, ale i młodzieży, stają się komputery typu palmtop, czyli konstrukcje niewiele większe gabarytowo od dłoni dorosłego człowieka. Jest kilka firm, które walczą o palmtop pierwszeństwa w dziedzinie konstruowania oraz sprzedaży tych małych urządzeń. Wśród nich znajduje się firma Compaq, która niedawno przedstawiła konstrukcję o nazwie iPAQ 3630. Jak wymagają tego założenia konstrukcyjne, komputer jest wielkości dłoni (trochę tylko większy) i wyposażono go w zintegrowany wyświetlacz wymiarów nieco mniejszych od palmtopa. Pogoń za spełnieniem wymyślnych zachcianek potencjalnych klientów zaowocowała kilkoma ciekawymi rozwiązaniami technicznymi. Po pierwsze, dotykowy ekran ciekłokrystaliczny charakteryzujący się możliwością odwzorowania 4096 barw może być podświetlany kilkoma kolorami w zależności od warunków, w jakich będzie pracował. Ponadto można włączyć funkcję automatycznego oszczędzania baterii, co sprawia, że podświetlenie ekranu wyłączane jest w momencie, gdy urządzenie przestaje pracować. Zainstalowane gniazda rozszerzeń umożliwiają podłączanie urządzeń peryferyjnych, takich jak stacja dokująca, dzięki której możliwa jest wymiana danych pomiędzy palmtopem a komputerem stacjonarnym. Jest to bardzo wygodne, gdyż można bez problemu przenosić pliki multimedialne, czyli na przykład nagrania, z funkcji dyktafonu wbudowanej w iPAQa oraz pliki MP3, które może odtworzyć mały komputer. Dzięki wbudowanemu gniazdu słuchawkowemu można cieszyć się wspaniałą stereofoniczną muzyką. Pamięć podzielono na dwa obszary po 16 megabajtów, jeden dla systemu operacyjnego i zainstalowanych aplikacji, a drugi na dokumenty, dane oraz... pliki multimedialne. Całość pracuje pod kontrolą systemu operacyjnego Microsoft Windows for Pocket PC PE 2000. Dodatkowo znajdują się tam takie aplikacje, jak Pocket Word, Excel, Money, a także Reader pozwalający odczytywać książki zapisane w formie elektronicznej, a po zainstalowaniu Audible Managera, także je odsłuchiwać. Dane można przesyłać na dwa sposoby: poprzez stację dokującą podłączaną do komputera przez port COM lub za pomocą promieni podczerwonych. Oczywiście, można także ściągać dane bezpośrednio z sieci Internet, dzięki



Kolorowy wyświetlacz, świetny system operacyjny i bogate oprogramowanie wspomagane przez niezłe funkcje multimedialne, to po prostu iPAQ.



modemowi, który należy dokupić, gdyż nie znajduje się w wyposażeniu podstawowego zestawu iPAQa. Dzięki kilku klawiszom oraz czterokierunkowemu wskaźnikowi (rodzaj D-Pada), w który przemysłnie wbudowano głośniaczek, można wybierać opcje z menu oraz sterować aplikacjami. Aby ułatwić pracę z palmtopem dołączono specjalny rysik, którym znacznie łatwiej operuje się opcjami oraz wpisuje dane. Podczas edytowania wszelkiego typu tekstów korzysta się z tak zwanej wirtualnej klawiatury, która pojawia się na ekranie tuż po uruchomieniu odpowiedniej ikony. Jest to niemal kopia standardowej klawiatury, wraz z większością przycisków typu [Tab], [Shift], [Ctrl] czy [Enter]. Istnieje także możliwość wprowadzania pojedynczych znaków, a to wszystko za sprawą programu rozpoznającego małe i duże litery, jak również cyfry i inne znaki. Jeśli się wprawimy, to będzie nam to zajmowało mniej czasu niż korzystanie ze wspomnianej wcześniej "klawiatury". Nie byłbym sobą, gdybym nie wspomniał o tym, że znajdziemy tu także... pasjansa. Co prawda, można by jeszcze dodać na przykład sapera, lecz pewnie z czasem będzie można ściągnąć go z Sieci oraz zainstalować inne, bardziej rozbudowane gry w celach rozrywki.

Compaq iPAQ 3630 jest świetną konstrukcją i muszę przyznać, że poważnie zastanawiam się nad kupnem takiego urządzenia. Choć według mnie mogłoby być jeszcze mniejszy, a przede wszystkim zdecydowanie tańszy. Na jedną z tych opcji przyjdzie nam poczekać jakiś czas, ale pewnie wejdą niebawem na rynek nowsze modele i wtedy...

Compaq iPAQ 3630

Dane techniczne:	Dostarczył:
Procesor: StrongArm SA-1110	GLEN Sp. z o.o.
Pamięć: 32 MB	ul. Kościuski 43
Port podczerwieni: jest	30-114 Kraków
Zasilanie: bateria litowo-jonowa/zasilacz	tel. (0 12) 427-30-32
	faks (0 12) 422-05-99
Plusy	Minusy
• mieści się w dłoni (dużej)	• cena
• kolorowy wyświetlacz	
Internet:	Cena:
http://www.glen.com.pl	3290 zł
http://www.compaq.com	

Nowości Sprzętowe

GCE-8080N to nowa konstrukcja proponowana przez firmę LG. Jest to ni mniej, ni więcej tylko nagrywarka płyt CD-R oraz CD-RW charakteryzująca się ośmiokrotną prędkością przenoszenia danych na nośniki. Odczyt dokonywany jest z maksymalną szybkością dochodzącą do dwudziestu czterech razy. Inżynierowie przewidzieli zastosowanie w tym urządzeniu, jak i następnych konstrukcjach tego typu technologii ExactLink. Rozwiązanie to pozwala wyeliminować wszelkiego rodzaju zakłócenia, takie jak wstrząsy i wibracje mogące zakłócać proces nagrywania danych na krążki podczas jazdy pociągiem czy też innym środkiem lokomocji.

www.lge.com

Baterijka jak się patrzy

Akumulatory, z których można budować obudowy komputerów oraz... samolotów, to nie abstrakcja tylko rzeczywistość, a wszystko to za sprawą firmy Lockheed Martin. Ogniwa działają dzięki zastosowaniu technologii łączenia atomów wodoru z tlenem. Warstwy składników oddzielone są od siebie specjalnymi półprzepuszczalnymi powłokami, przez które "przeszcząją" się i wytwarzają odpowiednią porcję energii. Powłoka ta wykonana jest z polimeru, który pozwala na przejście przez nią jedynie jonów wodoru. Dzięki zastosowaniu materiałów, których waga jest doprawdy znikoma w porównaniu do konwencjonalnych konstrukcji uzyskano rewelacyjny współczynnik wydajności do masy, co pozwala sądzić, że przyszłość tego wynalazku jest jak najbardziej "świetlana". Dopracowanie konstrukcji pozwoli na zwiększenie bezpieczeństwa pracy z ogniwami, gdyż, jak wiemy z lekcji chemii, wodór jest gazem palnym, a w odpowiednich warunkach nawet wybuchowym.

www.lockheedmartin.com

24x?

Nowy produkt zapowiadany przez niektóre serwisy sprzętowe jest w stanie zapisywać krążki CD-R z prędkością nawet dwadzieścia cztery razy przekraczającą szybkość podstawową, czyli sto pięćdziesiąt kilobajtów na sekundę. Jeśli informacje się potwierdzą, będzie to najszybsza nagrywarka dostępna na rynku. Dzięki technologii Burn-Proof będzie można bezpiecznie zapisywać dane z maksymalną prędkością i przy stosunkowo niewielkim buforze danych.

www.sanyo.com

3 w 1...



SONY CRX10U-RP - nagrywarka/diskman/odtwarzacz MP3

Firma SONY ogłosiła, że w jej ofercie pojawi się niebawem pierwszy produkt z serii Digital Relay(tm), nowej rodziny urządzeń

Nowości Sprzętowe

peryferyjnych. Będzie to przenośny, zasilany bateriami napęd CD-RW o symbolu CRX100U-RP łączący funkcje odtwarzacza plików MP3 i odtwarzacza płyt audio.

Urządzenie posiada bufor danych o pojemności 8 MB gwarantujący stabilny zapis plików. Dane zapisywane są z prędkością 4x (600 MB/s), a odczytywane z prędkością 6x (900 MB/s).

Nowy napęd CRX100U-RP posiada interfejs USB pozwalający mu na współpracę zarówno z systemem Windows, jak i Macintosh. Oferowany w komplecie obszerny pakiet oprogramowania umożliwia wykonywanie różnego rodzaju działań, takich jak na przykład dokonywanie backupu systemu, edycja i zapis cyfrowych obrazów, tworzenie własnych płyt audio.

Po odłączeniu od komputera napęd można wykorzystać jako przenośny odtwarzacz płyt CD audio lub odtwarzacz plików MP3. W takim trybie pracy można go obsługiwać za pomocą pilota. Posiada on wskaźnik zużycia baterii oraz wyświetlacz LCD umożliwiający odczytywanie tytułów piosenek zapisanych w formacie CD TEXT czy MP3.

Wśród akcesoriów dołączonych do kompletu jest akumulator Sony InfoLithium(i), umożliwiający 2 godziny pracy w trybie zapisu i 2,5 w trybie odtwarzania, zasilacz, kabel USB, słuchawki i nośniki CD-R. Oprócz tego w zestawie otrzymujemy prosty w użyciu pakiet multimedialny zawierający instrukcję obsługi urządzenia i oprogramowania.

www.alstor.com.pl

Serial

Serial ATA to jeden z najnowszych interfejsów, dzięki którym zapis na dyskach twardej ma być dokonywany z dużo większą prędkością przy zminimalizowaniu występowania błędów podczas transferu danych. Technologię tę zastosowała firma Seagate w najnowszej konstrukcji, którą charakteryzuje prędkość przesyłania danych utrzymująca na poziomie stu osiemdziesięciu megabajtów na sekundę. Oczywiście, dysk jest prototypem, lecz Seagate zapowiada rozpoczęcie produkcji w momencie, gdy interfejs przyjmie się na rynku.

www.seagate.com

Krzem zaświecił

Fotodiodę, przy produkcji której wykorzystano krzem oraz bor, opracowali inżynierowie z laboratoriów University of Surrey. Dzięki ich wynalazkowi i pracom nad nim możliwe stanie się w przyszłości stworzenie procesorów, w których dane przesyłane będą nie jako porcje energii elektrycznej, a jako impulsy świetlne. Jeśli prace potoczą się zgodnie z oczekiwaniami, to może to być przełom w produkcji elementów elektronicznych.

www.surrey.ac.uk

Omnilekkość



Firma Hewlett-Packard poinformowała o wprowadzeniu na rynek modelu HP Omnibook 500 - nowoczesnego, bardzo płaskiego notebooka.

Multimedialnie i internetowo

KB-9805 i KB-9943

Klawiatura jaka jest, każdy widzi... Ale co ciekawe, prawie każda konstrukcja różni się nieco od produktu konkurencyjnego, na przykład wielkością klawiszy, ich rozmieszczeniem, a także kształtem obudowy.

Maciej Lewczuk

Klawiatury ewoluowały dość powoli, zwykle nie różniąc się od siebie znacząco, no może tym, że na jednych pisało się bez wyraźnego kliknięcia, ale za to bardzo cicho, inne wręcz odwrotnie reagowały na uruchomienie klawiszy. Potem nastąpiła era pogoni za ergonomią i nowoczesną stylistyką, co doprowadziło do tego, że użytkownicy, którzy nabyli za niebotyczne sumy "superklawiatury", potem pluli sobie w brodę, bo wprowadzenie poprawiło im się komfort pracy, ale nie w takim stopniu, jak się tego spodziewali. Obecnie wszyscy producenci proponują klawiatury multimedialne albo też próbują zaskoczyć czymś innym.

Firma Chicony znana jest na naszym rynku z projektowania i produkcji różnorodnych klawiatur oraz urządzeń do cyfrowej obróbki obrazu. Spora część urządzeń sygnowana jest także logo Unikey. W niniejszym tekście zaprezentujemy dwie konstrukcje, które wyraźnie odróżniają się od innych typów klawiatur.

Unikey KB-9805 niemal nie różni się od spotykanych na co dzień urządzeń, lecz ma kilka ciekawych cech, które powinny znać potencjalni nabywcy. Jest świetnie wyprofilowana: klawisze umieszczone wyżej (cyfry i funkcyjne) zamontowano pod większym kontem do podłoża niż na przykład przycisk spacji. Wraz z możliwością podniesienia tyłu na specjalnych nóżkach daje to naprawdę wysoki komfort dla dłoni, a co za tym idzie: sprzyja długotrwałej pracy. Większość klawiszy jest dość duża, dzięki czemu palce łatwo trafiają w odpowiednie pozycje. Mechanizm użyty w tej konstrukcji daje wyraźne odczucie poprawnego naciśnięcia przycisku, co sprzyja szybkiemu, bezwzrokowemu pisaniu. Wydzielony blok klawiszy dodatkowych (po prawej stronie) pozwala na sterowanie multimediami, czyli odtwarzaczami plików muzycznych i filmowych. Drugi blok, znajdujący się po lewej stronie obudowy, zawiera predefiniowane opcje uruchamiające przeglądarkę internetową, tryb DOS, wygaszacz ekranu, zamykającą aktywną aplikację czy otwierającą folder z dokumenta-

mi. Funkcje te można bez problemu zmienić na inne, co pozwala dostosować przeznaczenie klawiszy do indywidualnych preferencji. Odłączana podstawka pod nadgarstki dopełnia całości.

Chicony KB-9943 jest kolejną konstrukcją tego samego producenta. Obudowę zaprojektowano w taki sposób, by nie była potrzebna dodatkowa podkładka pod nadgarstki. Same klawisze są troszkę niższe od zastosowanych w poprzednim urządzeniu. Jedyne przyciski funkcyjne oraz blok edycyjny (Insert, Home, Del, PgUp itd.) są odpowiednio wyższe. Tym, co rzuca się w oczy już przy pierwszych oględzinach, jest liniowo ułożony blok edycyjny oraz krzyżowo ustawione klawisze sterowania kursorem.

Muszę przyznać, że nie jest to, przynajmniej dla mnie, najwygodniejsze rozwiązanie i szukanie odpowiedniej funkcji niejednokrotnie doprowadza do szewskiej pasji. Także i ten produkt wyposażono w przyciski multimedialno-internetowe, dzięki czemu można regulować głośność, wyciszać dźwięk, uruchamiać klienta poczty elektronicznej czy przeglądarkę WWW. Dwa programowalne klawisze pozwolą na przyporządkowanie aplikacji lub funkcji, co poprawia komfort pracy.

Klawiatury przedstawione powyżej są na pewno ciekawymi konstrukcjami, choć co do KB-9943 mam mieszane uczucia i raczej wybrałbym tradycyjną w formie i bardziej konfigurowalną klawiaturę KB-9805.

KB-9943

Dane techniczne: Podłączenie: port PS/2
Klawisze: 118
Dodatkowe: przyciski multimedialne
Mechanizm: z kliknięciem

Dostarczył: Multioffice Sp. z o.o.
30-390 Kraków
ul. Zawila 65 D
tel. (0 12) 262-41-14
faks (0 12) 262-41-16

Plusy

- czuje się "zadziałanie" klawisza
- wbudowana podkładka pod nadgarstki

Minusy

- dziwnie rozmieszczone klawisze edycyjne

Internet: www.mo.pl, www.unikey.com.tw

Cena: 80 zł

KB-9805

Dane techniczne: Podłączenie: port PS/2
Klawisze: 118
Dodatkowe: 14 klawiszy dodatkowych
Mechanizm: z kliknięciem

Dostarczył: Multioffice Sp. z o.o.
30-390 Kraków
ul. Zawila 65 D
tel. (0 12) 262-41-14
faks (0 12) 262-41-16

Plusy

- programowalne 6 klawisze
- podkładka pod nadgarstki

Minusy

- mały klawisz Enter

Internet: www.mo.pl, www.unikey.com.tw

Cena: 84 zł

Zabierz komputer w podróż

HP Jornada 720



W małej obudowie mieści się większość przydatnych aplikacji, a dzięki piórku i klawiaturze można pracować w podróży.

Każdy, kto wykorzystuje komputer do pracy i nauki, a jednocześnie spędza wiele czasu w takich środkach lokomocji jak pociąg czy autobus, z pewnością marzy o tym, by móc wykorzystać ten czas na pisanie wypracowań czy - jak w moim przypadku - artykułów, przeglądanie lub planowanie wydatków, spotkań, a nawet słuchanie muzyki.

techNICK

W realizacji tego typu zadań pomaga komputer przenośny. Laptopy są jednak strasznie duże i mało poręczne w zatłoczonych autobusach czy pociągach. Tu przychodzi nam z pomocą urządzenie o nazwie HP Jornada 720. Jest to mikrowersja notebooka wyposażona w procesor StrongArm SA1110 oraz 32 MB pamięci podzielonej na połowę, z czego część wykorzystywana jest na przechowywanie plików systemu operacyjnego Windows for Handheld PC 2000 oraz związanych z nim aplikacji, a reszta na tworzone dokumenty, pliki multimedialne czy inne dane. Komputer zasilany jest z sieci lub z akumulatora litowo-jonowego. Kolorowy, panoramiczny wyświetlacz zapewnia dobre pole do pracy ze wszystkimi dostępnymi aplikacjami, a są to między in-

Wystarczy tylko chcieć

Dexxa Throttle Joystick

Przez ostatnie kilkanaście tygodni niewiele dżojstików trafiło do redakcyjnego laboratorium, dlatego ucieszyło nas pojawienie się nowego urządzenia i możliwość jego przetestowania.

Mike-L

Throttle Joystick to konstrukcja opracowana i wyprodukowana przez firmę Dexxa, dobrze znaną z produkcji, na przykład, myszy. Urządzenie wykonano z czarnego, dość śliskiego tworzywa, co może sugerować, że przy dłuższej grze dłonie będą się pocić, lecz na szczęście nie jest tak źle. Sama manetka jest bardzo ergonomicznie zaprojektowana, a dłoń znajduje dobre podparcie. Bardzo dobrym posunięciem producenta jest takie zaprojektowanie urządzenia, by mogli z niego korzystać zarówno prawo-, jak i leworęczni użytkownicy. Sześć przycisków rozmieszczono na manetce w taki sposób, aby łatwo było ich używać. Można im przyporządkować jedynie cztery funkcje, a to za sprawą zdublowania dwóch z nich. Zdaniem konstruktorów, był to konieczny zabieg, żeby lewo- i praworęczni gracze mieli zapewniony identyczny komfort pracy. Na główce manetki znajduje się czterokierunkowy prze-



łącznik zwany potocznie grzybkiem lub - z angielska - HAT-em. Tuż pod manetką, na obudowie umieszczono przepustnicę o dość sporym zakresie pracy. Na spodzie obudowy zamontowano cztery przysawki, które bardzo solidnie trzymają całość na gładkich powierzchniach. Natomiast gdy chcemy wciąć dżojstik na kolana i przytrzymać go ręką, pojawia się problem, ponieważ specyficzny kształt obudowy skutecznie nam to utrudnia. Duży skok manetki sprawia, że sterowanie w grach jest niezwykle precyzyjne, co może trochę przeszkadzać wyłącznie przy grach platformowych, gdzie precyzja nie jest już tak ważna. Jedynym większym mankamentem, jaki zaobserwowałem, jest "grzechotanie" klawiszy, które - pomimo stabilnego zamontowania - są dość "luźne".

Mój początkowy sceptycyzm w stosunku do Dexxa Throttle Joystick ustąpił miejsca miłemu zaskoczeniu. Grało się całkiem przyjemnie, choć nieco irytujące było utrzymanie urządzenia w dłoniach bez przyciepiania go do blatu.

Dexxa Throttle Joystick

Dane techniczne: Podłączenie: port gier
Liczba przycisków: 6 (w tym 2 podwójne)
Długość przewodu: 180 cm
Kalibracja: programowa
Przepustnica: jest
Przełącznik Hat: jest
Dodatkowe: podwójne przyciski

Dostarczył: Multioffice Sp. z o.o.
30-390 Kraków, ul. Zawila 65 D
tel. (0 12) 262-41-14
faks (0 12) 262-41-16

Plusy

- dla prawo- i leworęcznych
- niezła ergonomia

Minusy

- trudno utrzymać na kolanach

Internet: www.mo.pl, www.dexxaweb.com

Cena: 64 zł

Nowości Sprzętowe

PC przeznaczonego dla osób często podróżujących, które potrzebują wygodnego do transportu komputera wyposażonego w wiele funkcji.

Ten uniwersalny i lekki notebook jest łatwy w użyciu, ergonomiczny, a ponadto przygotowany do wykorzystania łączności bezprzewodowej. Notebook HP Omnibook 500 ma zaledwie ok. 2,5 cm grubości i waży ok. 1,6 kg. Jest wyposażony w ekran XGA z matrycą aktywną o przekątnej 12,1 cala. Nowy notebook HP zapewnia użytkownikom wysoką niezawodność i mobilność, jest również objęty korporacyjnym programem serwisowym.

Z notebookiem HP Omnibook 500 jest dostarczana opcjonalna nieduża stacja dokująca, która pozwala pracować z zasilaniem akumulatorowym przez ponad 9(1) godzin (np. czas przelotu z Europy do Nowego Jorku). Można go więc używać na dwa sposoby: wziąć ze sobą sam notebook, aby maksymalnie ułatwić transport, lub wraz ze stacją dokującą, co zapewni pełną funkcjonalność w podróży, w domu i w biurze.

www.hp.pl

Wycisnąć MACówkę

Czy zastanawialiście się, przy jakich komputerach najczęściej wykorzystywane jest podkręcanie parametrów pracy procesorów? Tak, w pecetach. Niedawno doszły nas "sluchy", że podkręcanie są także Macintoshe wyposażone w procesory G4. Co ciekawe, takie maszyny można kupić w szwedzkich sklepach, gdyż podobno zajmują się tym szwedzki oddział firmy Xtrem. Procesor z zegarem 1066 MHz "powstał" na bazie jednostki pracującej nominalnie z szybkością 533 MHz. Do odprowadzenia nadmiaru ciepła, które powstaje przy pracującym ze zwiększoną częstotliwością procesorze, zastosowano wodny system chłodzenia.

www.xtrem.com

Duży, małytki

Toshiba wprowadza do sprzedaży nowy twardy dysk o symbolu MK1517GAP. Jest to pierwszy 2,5" twardy dysk, który na jednym talerzu może zapisać 15,1 GB danych oraz współpracować z interfejsem ATA-100 pozwalającym na maksymalny transfer danych 100 MB/s.

Model MK1517GAP pojawi się w dwóch wersjach: z interfejsem Ultra-DMA Mode 5 (ATA UDMA-100) lub Ultra-DMA Mode 4 (ATA UDMA-66). W pierwszym przypadku, dzięki zastosowaniu interfejsu ATA-100, maksymalny transfer danych wynosi 100 MB/s. Aby "sprostać" wymaganiom, jakie postawił przed urządzeniem tak szybki przepływ informacji, w pierwszej wersji zastosowano obszerny bufor o pojemności 2048 KB. Druga wersja dysponować będzie dwukrotnie mniejszym buforem danych (1024 KB).

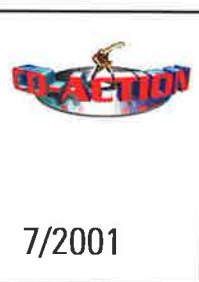
Nowy model należy do szóstej generacji dysków twardych Toshiba wykorzystujących technologię Ramp Load/Unload zabezpieczającą przed uszkodzeniem głowicy. Zastosowano w nim również technologię SMART i funkcje redukujące zużycie energii (Adaptive Power Mode Control i Advanced Power Management), co w efekcie zwiększa żywotność baterii komputera.

www.alstor.com.pl

CD-Action za darmo?



0 zł =



+



7/2001

7/2001

7/2001

12
x13zł = 156zł
oszczędzasz 66zł

6
x14zł = 84zł
oszczędzasz 27zł

3
x15zł = 45zł
oszczędzasz 10,50zł

Nie musisz zamawiać prenumeraty, aby kupić archiwalia!

Jak zamawiamy prenumeratę?

- Przekaz wypełnij drukowanymi literami (redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędnym lub niewyraźnym wypełnieniem przekazu). W przypadku osób, które były już prenumeratorami CD-Action, należy również podać numer PIN.
- Zaznacz krzyżykiem na przekazie odpowiedni kwadrat (ile numerów obejmuje prenumerata) i pamiętaj, że wpłaty należy dokonać do 15 dnia miesiąca, z którego pochodzi blankiet. Czyli: sześć tygodni przed otrzymaniem pierwszego numeru. Np. prenumerata rozpoczynająca się od lipca opłacamy najpóźniej do 15 maja, decyduje data stempla pocztowego.
- Jeśli termin zostanie przekroczony, prenumerata przesunie się o jeden miesiąc.
- Dokonaj wpłaty w placówce Poczty Polskiej. Koszty wysyłki pokrywa redakcja.

1. Nie wysyłamy oddzielnie płyt CD-Action, ponieważ stanowią one nieodłączną całość z czasopiśmie.
2. Prenumerata zagraniczna kosztuje 100% drożej.

Reklamacje:

Reklamacje w sprawie prenumeraty, numerów archiwalnych oraz CD-Rom-ów należy kierować do Działu Prenumeraty od poniedziałku do piątku w godzinach od 8 do 16.
tel. 071 343 7071 w. 338, 071 341 20 83,
071 342 18 41,
e-mail: prenumerata@futurenetwork.com.pl

Po co podpis na przekazie za Prenumeratę?

Na przekazie za prenumeratę znajduje się specjalne miejsce na podpis prenumeratora. Okazuje się, że brak podpisu może spowodować śmieszny sytuację: w świetle prawa nie możemy przechowywać nazwiska i adresu w bazie danych (osoby, która nie podpisała się na przekazie), a skoro pieniądze wpłacano - musimy czasopisma wysłać. Prosimy, bierzemy więc na kolanach - zaoszczędźcie nam i sobie problemów, podpisując zgodę na przetwarzanie danych osobowych. Nie chcemy uczyć się na pamięć Waszych danych osobowych, żeby móc wysłać Wam prenumeratę! Nie obawiajcie się, że zapisamy Wasze materiały reklamowe albo sprzedamy bazę danych firmom marketingowym. Wasze adresy są nam potrzebne do wysyłki czasopism, za które już zapłaciliście!



Numery archiwalne (cena za jeden egzemplarz 12 zł, numery archiwalne z roku 2000 cena 13 zł)

Jak kupić Numery Archiwalne?

- Wpisz w odpowiednią rubrykę numer czasopisma, który chcesz zamówić. Można oczywiście wpisywać kilka numerów na jednym przekazie.
- Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny. Słuz do tego odwrotna strona przekazu.
- Pamiętaj o zsumowaniu cen wszystkich numerów, które zamawiasz.
- Cena archiwalików 12 zł i 13 zł!

UWAGA: Dysponujemy numerami 6,10,11,12/99 i wszystkimi z 2000.



Zamawiam prenumeratę miesięcznika

od miesiąca.....lipiec...../2001
☐ 3 numery45,00zł
☐ 6 numerów84,00zł
☐ 12 numerów156,00zł
☐ numery archiwalne
☐ Tipsomania 3 edycja.....25zł

PIN Karty Klubu CDA.....

Wysłałem zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystać z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertą Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. z 1997 r. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wypięcia i poprawiania moich danych osobowych.

PAMIĘTAJ O PODPISIE
 podpis zamawiającego

☐ Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP:.....

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark sp. z o.o., do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

imię i nazwisko (czytelnie).....

od miesiąca.....lipiec...../2001
☐ 3 numery45,00zł
☐ 6 numerów84,00zł
☐ 12 numerów156,00zł
☐ numery archiwalne
☐ Tipsomania 3 edycja.....25zł

PIN Karty Klubu CDA.....

Wysłałem zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystać z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertą Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. z 1997 r. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wypięcia i poprawiania moich danych osobowych.

PAMIĘTAJ O PODPISIE
 podpis zamawiającego

☐ Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP:.....

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark sp. z o.o., do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

imię i nazwisko (czytelnie).....

od miesiąca.....lipiec...../2001
☐ 3 numery45,00zł
☐ 6 numerów84,00zł
☐ 12 numerów156,00zł
☐ numery archiwalne
☐ Tipsomania 3 edycja.....25zł

PIN Karty Klubu CDA.....

Wysłałem zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystać z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertą Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. z 1997 r. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wypięcia i poprawiania moich danych osobowych.

PAMIĘTAJ O PODPISIE
 podpis zamawiającego

☐ Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP:.....

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark sp. z o.o., do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

od miesiąca.....lipiec...../2001
☐ 3 numery45,00zł
☐ 6 numerów84,00zł
☐ 12 numerów156,00zł
☐ numery archiwalne
☐ Tipsomania 3 edycja.....25zł

PIN Karty Klubu CDA.....

Wysłałem zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystać z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertą Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. z 1997 r. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wypięcia i poprawiania moich danych osobowych.

PAMIĘTAJ O PODPISIE
 podpis zamawiającego

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł..... gr.....
słownie złotych.....
wpłacający.....
Dokładny adres.....
na rachunek.....
SILVER SHARK Sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
Nr 11201665-124908-130-3000
stempel.....
pobrano opłatę.....
podpis przyjmującego.....

Pokwitowanie dla banku

zł..... gr.....
słownie złotych.....
wpłacający.....
Dokładny adres.....
na rachunek.....
SILVER SHARK Sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
Nr 11201665-124908-130-3000
stempel.....
pobrano opłatę.....
podpis przyjmującego.....

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

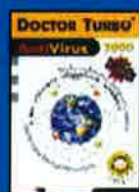
zł..... gr.....
słownie złotych.....
wpłacający.....
Dokładny adres.....
na rachunek.....
SILVER SHARK Sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
Nr 11201665-124908-130-3000
stempel.....
pobrano opłatę.....
podpis przyjmującego.....

Pokwitowanie dla poczty

zł..... gr.....
słownie złotych.....
wpłacający.....
Dokładny adres.....
na rachunek.....
SILVER SHARK Sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
Nr 11201665-124908-130-3000
stempel.....
pobrano opłatę.....
podpis przyjmującego.....

UWAGA! Numer telefonu obsługującego Klub CD-Action ulega zmianie.
Prosimy od dziś dzwonić pod numery:
071 341 20 83 oraz 071 342 18 41.

GRY I MULTIMEDIA



80 zł brutto
Doctor Turbo
Antywirus 2000



159 zł brutto
Final Fantasy 8



99 zł brutto
HalfLife Gold



69 zł brutto
Hopkins FBI (PL)

Pod numerem:
071 341 20 83
możesz zamówić prenumeratę.
Płacisz w domu - nie na pocztę.



140 zł brutto
Dark Reign 2



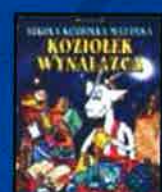
119 zł brutto
Superbike 2000



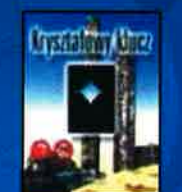
140 zł brutto
Battlezone 2



55 zł brutto
Cue Club



59 zł brutto
Koziołek Wynałazca



70 zł brutto
Kryształowy Klucz



70 zł brutto
MDK 2 + MDK 1



55 zł brutto
Moon Project
full BOX

PYTAJ O GOLD GAMES III

- Gold games 4
21 pełnych wersji gier na 24 płytach CD za 133 zł
- Gold games 2
24 pełne wersje gier na 24 płytach CD za 72 zł
- Gold Pack
27 pełnych wersji programów użytkowych na 24 płytach CD, za 121 zł

Nasze zestawy to między innymi:
Diablo, Caesar II, Conflict: Freespace, Fallout I i II, Rayman, Redline Racer, Larry Sult 7,
Police Quest SWAT 2, Die by Sword, Kupcy i rycerze, Samouczek Microsoft: Office
i Windows 98, 3D Screen saver designer, Antu Viren Kit 8.0, Photo line 4.2 i wiele innych.

Uwaga uczestnicy zabawy Action Exchange!

Numer majowy CD-Action zamyka tegoroczną edycję gry giełdowej Action Exchange. Prenumeratorzy otrzymali właśnie ostatnią partię kuponów. W czerwcowym CD-Action już ich nie będzie. Nie oznacza to jednak, że akcja się zakończyła. Można i należy jeszcze prowadzić wymianę i licytować produkty wystawione do Action Exchange. Zamknięcie akcji nastąpi 1 lipca 2001 roku! Po tym terminie zabawa zatrzymuje się aż do odwołania.

(071) 341 20 83
(071) 342 18 41

UWAGA! Numer telefonu obsługującego Klub CD-Action ulega zmianie.
Prosimy od dziś dzwonić pod numery:
071 341 20 83 oraz 071 342 18 41.



FILMY DVD

Armageddon



79,00 zł brutto

Bad Boys



85,00 zł brutto

Ekstradycja 3
5 x DVD



299,00 zł brutto

Góra Dantego



85,00 zł brutto

Kontakt



69,00 zł brutto

Pinokio



79,00 zł brutto

LOWCY WAMPIRÓW DVD
HORROR 103 minuty



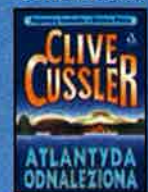
80 zł brutto

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

promocja

KSIĄZKI

ATLANTYDA
ODNALEZIONA



26,82 zł brutto

BRACTWO



26,82 zł brutto

DAWCA



16,92 zł brutto

DROGA
DO SIENY



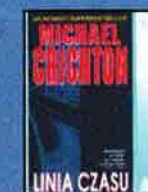
20,52 zł brutto

HANNIBAL



22,32 zł brutto

LINIA CZASU



25,02 zł brutto

PROGRAM
HADES



16,74 zł brutto

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

promocja

MANGA

ARMITAGE III
Polymatrix



44,90 zł brutto

Sailormoon 5



39,90 zł brutto

Sailormoon Super 5
Special



39,90 zł brutto

Sailormoon Super 5



39,90 zł brutto

Tenchi Muyo
In Love



44,90 zł brutto

Tenchi Muyo
In Love 2



54,90 zł brutto

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

promocja

Action Exchange

Produkty oznaczone
są premiowane kuponem CDA.

Nazwa	Ilość szt.	Cena wyw.CDA
Procesory Duron 600	1	10
Płyty główne Gigabyte GA-7ZX1	1	20
Pamięci RAM 64 MB	1	10
128 MB	1	20
Dyski Twarde 10 GB/66	1	10
Karty Grafiki Riva TNT2 M64 32	1	10
Karty Dźwiękowe Sound Blaster 128 PCI	1	10

Nazwa	Ilość szt.	Cena wyw.CDA
Obudowy Mini ATX	1	10
Klawiatury 105 key/PS2	1	5
Myszy Genius Easy Mouse	1	5
CD ROM Cyberdrive 48x	1	10
Monitor 15" LITEON A1554NE	1	20
Głośniki Genius 60 Watt	1	10

Nazwa	Ilość szt.	Cena wyw.CDA
Cool Games Do wyboru	10	5
Pren. 3 mies net	20	5
Pren. 3 mies PCF	5	5
Pren. 6 mies net	5	10
Pren. 6 mies PCF	5	10
Pren. 12 mies net	5	20
Pren. 12 mies PCF	5	20
Gra w pudełku Do wyboru	5	20

Przedmioty
wystawione na
bieżącą aukcję



(071) 341 20 83
(071) 342 18 41



LISTY, czyli ACTION REDACTION

Dobry wieczór. Właściwie powinniśmy powiedzieć dzień dobry, ale jak sobie czytamy te wasze listy, to się nam czasem ciemno w oczach robi. Czemu, skąd i dlaczego - za chwilę przekonacie się sami. Ale wcześniej jeszcze kilka słów od naszego sponsora... a właściwie DLA naszego sponsora, którym (o czym pamiętamy, nie bójcie się :) jesteście WY. Zatem słuchajcie, co mówimy: w każdy piątek spotykamy się z wami na IRC-u, kanał #cdaction, w godzinach 14 - 16. Na każdym Cover CD w Extras, w katalogu FAQ znajdziecie plik zawierający najczęściej zadawane pytania i nasze (w miarę poważne) odpowiedzi na nie. Warto poczytać przed napisaniem listu. Na CD macie też Action Maga, czyli takiego krewniaka AR i nie tylko, w którym znajdziecie wiele naprawdę ciekawych tekstów - i nie tylko. A teraz (tylko) zapraszamy do lektury...

Myśli miesiąca:

Jedyna różnica między mną a wariatem to fakt, że nie jestem wariatem.

© Salvador Dali

Sugestie i refleksje

(...) Skończmy dyskusję o piractwie. Niemal wszystko zostało w tej sprawie już powiedziane, więc jeśliby przyszedł jakiś list o wyżej wymienionej tematyce, to zamieszczajcie go tylko i wyłącznie wtedy, kiedy wnoszą jakieś ciekawe i nietypowe spostrzeżenia, a nie standardowe "za" albo "przeciw".

Tak chyba będzie. Chociaż, z drugiej strony, trzeba stale krzyczeć "piractwo to złodziejstwo", bo inaczej podejrzanie szybko się o tym zapomina...

(...) Ludzie, coście się tak uparli na Anglików?! Nie dostrzegacie dobrych stron tego "połączenia"? (...) Pomyślcie - dodatkowy kapitał to nowsze, lepsze gry, szybszy dostęp do informacji i inne plusy. Wszyscy chcą do Europy, ale jak już się jest w tej Europie, to zachowujemy się po europejsku. (...) Tak na marginesie - nie zauważyliście, że w Polsce mamy więcej analityków polityki i ekonomii wydawniczej niż gdziekolwiek indziej na świecie?;

Za czasów Stańczyka każdy Polak był lekarzem, a teraz wszyscy znają się na polityce i niuansach strategii wydawniczej tak, że żeby (o włosach nie wspomniawszy) dęba stała.

(...) Reklamy. Nie przeszkadza mi ich liczba, bo tragicznie nie jest. Chodzi mi o ich zawartość... Smuggy, nie uważasz, że reklamy PC Formatu są świetne (czytelniczki teraz powinny prychnąć z pogardą)? Oby takich więcej (tzn. reklam, nie czytelniczek!!!). (...) [A co masz do czytelniczek? -] Smg] Wiecie co? Podziwiam ludzi, którzy wysyłają do was bluzgi. Trzeba być naprawdę zdrowo rąbnietym przez los, żeby pisać takie "cuda" i mieć nadzieję, że coś się tym zmieni. A w ogóle to bawią mnie listy gości, który tak oto praw: "kupiłem waszą gazetę po raz pierwszy i ostatni. To @#!% jakich mało i żaluję kasy". Pieprzenie! Kto, po kupieniu czegoś, co mu się nie podoba jest w stanie wysłać list ze swoimi zażaleniami do producentów tego czegoś?

Wiesz, są tacy, którzy coś kupują tylko po to, żeby móc na to ponarżekać - na tym polega ich sens życia. Największe święństwo dla takiego kogoś, to dać mu coś, co mu w pełni odpowiada, żeby nie mógł pomarudzić. (No, chyba że na zasadzie: "no tak - ale czemu dopiero teraz się to okazało, nie mogło wcześniej?" itp.) Lecz zostawmy takowych, niech dalej się kiszą we własnej żółci, skoro im z tym dobrze... (Rany boskie, Smugger! Przecież ty sam cały czas na coś narzekasz! dop. Jedi:). [Narzekam, że mi jest za dobrze i to wszystko... Smg.]

Poza tym, jeśli ktoś wysłał swoje wypociny, to chyba chce je przeczytać, więc kupi CDA ponownie. A moje zdanie jest takie (...) dekiel kupuje CDA co miesiąc i zachciało mu się zaistnieć w AR oraz popisać się swoimi umiejętnościami (...) A poza tym, jak można, zobaczywszy jeden samochód po raz pierwszy, oceniać całą motoryzację?

Tomasz Fenske "AceBEST"

Patrząc na polskie samochody, to chyba - niestety - można :)))

Piraci, siostra, wyższa rasa

Zresztą z tym tematem [piractwem - red.] trafiacie głównie do dzieci i młodzieży. Mało kto wśród nich dostaje miesięcznie porządną kasę, więc wolą iść do pirata. Choć głównym powodem i tak nie jest gotówka. Po prostu do niektórych rzeczy trzeba dorosnąć. Nie oczekujcie więc od przyszczonego trzynastolatka, że uderzy się w pierś i powie: "przepraszam, że okradłem

kilkanaście firm software'owych". On nawet nie wie, czym jest praca i jak zarabia się pieniądze. Bo chyba każdy inaczej patrzyłby na sprawę piractwa, gdyby wiedział, jak czuje się ktoś, którego dochody są o x% mniejsze, bo Zenek z trzeciej klatki, magicznym sposobem, podbiera mu pensję. Zresztą, nie daleko szukać przykładu, czy jest ktoś, kto nie narzeka na podatki albo inny ZUS? (...)

Czyli trzeba kogoś okraść, by pojąć, że złodziejstwo jest be? Nikomu tego nie życzę...

(...) Ostatnio postanowiłem zrobić eksperyment. Podrzuciłem mojej młodszej siostrze do poczytania CDA. I... zdiwko. Kiedyś zrobiłem to samo i patrzyła na mnie jak na wariata - ona i takie gazety. A teraz, no proszę. Jednak ku mojemu smutkowi nie zainteresowały jej ani recenzje gier, ani nowinki techniczne. Doszła do końca i mocno się zaczytała. Po chwili usłyszałem komentarz: "wariaci" - chodziło oczywiście o AR i wasze odpowiedzi. (...) Tak więc big old thnx za nie, bez nich nie przyciągnąłbym młodej do kompa. (...) Jeszcze jedna drobna sprawa. Odnoszę wrażenie, że wśród czytelników wyrabia się wyższa rasa. Otóż przyznał się się kiedyś, że czytaście takiego Tolkiena czy innego Sapkowskiego. A teraz jak widzę list w stylu: "czytam Tolkiena wbrew mojemu otoczeniu" albo jak ktoś przechwala się, że przeczytał książki Sapka i chyba próbuje się tym dowartościować, to krew mnie zalewa. (...) Nie będę się podniecał, bo przeczytałem ten sam ciąg liter co kilku redaktorów CDA. Podobna sprawa jest z Monty Pythonem... Ludzie!

Shivo

Dla nas czytanie książek jest czymś tak oczywistym, że w sumie niewartym wzmianki. Nikt się przecież nie chwali, że oddycha lub je. Nie uważamy zatem, że warto chwalić się tym, że dajecie strawę i oddech (intelektualny) swym szarym komórkom. Choć naturalnie cieszy nas, że są ludzie, którzy czytają coś poza instrukcjami do gier...

Ja was... ja wam!!!

(...) Teraz coraz więcej gości pisze teksty w stylu: "...co oni piszą! Przecież CDA to najlepsze pismo! Czemu oskarżacie je o komercyjność i lamerstwo (...). " A ja na to mówię ***** prawdą!!! Ludzie, czy wy tego nie widzicie! KOMERCHA jak krowi placek! Wszystko o tym mówi, poczynając od adresu (.com), a kończąc na dennych i sztywnych tekstach.

Kolejny gniewny... Szczególnie na to .com :). Jak wiadomo, takie pismo jak CDA powinno robić amatorzy i domenka priv.pl jest tu odpowiedniejsza. Tylko czemu czytasz taki badziej? A jak nie czytasz, to skąd wiesz i czemu się czepiasz?

I ten naciągany humor w action redaction (...). Tak naprawdę to fachowe teksty piszą tylko: Tiges, Polarx, Raziell, Yaslu, Czarny Iwan i Jaspin.

Dobrze wiedzieć. Zaraz dostanę łomot... i dorównają do poziomu reszty. BTW: Jaspin nie pracuje u nas od chyba roku. Tiges siedzi od dawna w PC Formacie... Nie zauważyłeś? Widać, jak uważnie czytasz.

Macie czytelników w ***, nie szanujecie ich, jak tylko prenumeraty wygasną, to już po was.

Stodkie marzenia frustrata. Ale jak Słońce wygaśnie :), to faktycznie będzie po nas, więc miej nadzieję i cierpliwość. Jeszcze tylko jakieś 5 mld lat. (Jak mnie już nuuuuudzą teksty: "nie szanujecie czytelnika"...)

(...) Dla przykładu, ktoś napisał list do CDA, owalając ich [co robić? - Smg] i tak dalej... ten sam list skopowałem i wysłałem do innego pisma. Odpowiedź CDA

(przynajmniej coś w tym stylu): "ty durniu, będąc piratem okradasz innych! Naprawdę ci coś odwaliło, że się przynajmniej na łamach pisma o 180 000 nakładu, może jeszcze podaj swój adres. A że nas nie lubisz, nikt ci nie każe nas czytać i o naszej popularności świadczą wyżej wspomniany nakład i zwycięstwo w wielu ankietach przeprowadzonych w Sieci".

Tak jest. Tak właśnie odpowiadamy, tylko że, niestety: (nieco mniej dumnowato. No cóż, widzę, że musimy się jeszcze trochę w naszym duractwie pocwiczyć. Na razie nas deklasujesz. Ale taka jest właśnie różnica pomiędzy tymi, którzy mozolnie trenują, by udzielać głupich odpowiedzi, a kimś, kto jest w tej dziedzinie talentem na miarę Małysza (w skokach): kto jest po prostu "born to be popcorn" :).

(No i właśnie, to chwalenie się nakładem i popularnością, to chamstwo w stosunku do czytelnika. Ach!!!!!!!!!!!!)

Ojej - tak się podniecić... (i to własnym tekstem?!). Ten... ^ ^ . No nic, nie przejmuj się, to się czasem może zbyt pobudliwym wydarzyć. Bierz zimne prysznic, uprawiaj sport i myśl o obojętnych sprawach, ponoć pomaga zachować nad sobą kontrolę.

Odpowiedź innego czasopisma: "chm... pirat jesteś. No, to jest już twoja sprawa, ale nie wiń mnie, jak policja ci się na chatę wpakuje). A jak nas nie lubisz, to... chodź na solo;). ("Kto mnie nie słucha jest moim wrogiem, niech stąd ucieka, bo go zaraz wrobie".)

Oooo, to faktycznie ambitna odpowiedź. Przeanalizujmy: "jesteś złodziejem - to sobie bądź, to TYLKO twoja sprawa. A jak się coś nie podoba, to chodź, dostaniesz w ryj, che, che". Kultura. Poziom. Ambicja. Gdzie tam nam do tego równać: my tylko beznadziejnie, beczelnie tłumaczmy, że ktoś źle robi, kupując piraty. I nawet na solo takowych "kradziei" nie wolamy (żeby nas policja potem ścigała za nielegalny ubój żywca? Mowy nie ma!). Nęęęęda i chamstwo do szeszcianu, te nasze odpowiedzi!

No właśnie. A propos nakładu: mówiliście, że jest kontrolowany - a ***. Skąd niby macie takie archiwa? A poza tym nieźle z was Lamery.

AFA

Co ma nakład kontrolowany do istnienia archiwaliów, tego nie wie nikt - oprócz ciebie. Podziel się z nami tą fascynującą wiedzą! Aby zaś nas poniżyć i zdenerwować, powinieś raczej zacząć nas chwalić albo choć mówić, że np. jesteśmy do ciebie podobni - albo się z tobą kumplujemy. Wtedy szlag nas trafi na miejscu!

Ajlawju Laro...

Informujemy wszystkich zakochanych w tej czy innej Sobowtórze, że a) ich adresy są naszą słodką tajemnicą i nie zdradzamy ich NIGDY i NIKOMU (nawet mimo argumentów "tylko mi, nikomu nie powiem, przysięgam!!!!" ; b) listów do nich również nie przekazujemy (wynika to z ustawy o ochronie danych osobowych). Podobnie jest z adresami ludzi w AR! Zakochanym możemy tylko doradzić napisanie anonisu do Pomocnej Dłoni, a może Sobowtórka poczyta i się wzruszy... (BTW: w tej kategorii prowadzi ostatnio Dr Regina, choć i parę Lar ma spore wzięcie :))

Wiekowy Smugger

Jak to do cholery jest. Ja wyobrażam sobie ciebie jako gościa w moim wieku - 27 lat. Moi kumple mówią, że masz 40, a jeden gostek twierdzi, że pamiętasz czasy stworzenia świata. Kto ma rację?

F... Y...

Taaa, te siedem dni dało mi wtedy troszkę w kość, pamiętam, panie dziejku... :))) . Ale wszyscy macie rację. Jam jest ten, który jest... w różnym wieku. Czasem myślę, że mam lat 18, czasem, że 78. Wszystko zależy od nastroju i okoliczności. PS Ju tu! (to a propos wykwi!)).

Podziękowania?

Niektórzy oskarżają was o spowodowanie upadku Gamblera. Ja chciałem wam za to podziękować! Kiedy byłem czytelnikiem Gamblera, myślałem, że nie ma lepszej gazetki. (...) Myliłem się! (...) Jeszcze raz thanks. PS We wstępniaku 12/00 napisaliście, że w redakcji są osobnicy obojga płci... Ehkehm... chyba źle rozumiałem... :)

Dwarf

I fucki i podziękowania są kierowane pod złym adresem. CDA nie ma NIC wspólnego z upadkiem Gamblera. O tych przyczynach dość obszernie w swoim czasie wypowiadali się w Internecie sami jego pracownicy - i nie było tam ani jednego słowa pretensji pod adresem CDA. Aha - co do PS... DOBRZE zrozumieliście. Ale ciii, nie ma się czym chwalić. Potem Ugly się będzie wstydził/a wychodzić na ulicę. Prosimy o dyskreję :).

Nauczyciele

Ludzie! Ja już nie mogę! Jak chodzę na informatykę, to dostaję ataków (tu dowolna choroba objawiająca się drwinami i nabijaniem się z nauczycieli). Nasza nauczycielka od informatyki to jest DNO. W klasie 2 gimnazjum uczymy się obsługi Painta (włączamy płyty z napisem "Informatyka dla I klasy gimnazjum", włączamy program, kolorujemy gotowe obrazki :PPP), idziemy lekcja w lekcję z programem poprzedniej klasy, a pod koniec mamy mieć "język programowania" - Logo. Pewnie będzie tak jak rok temu i zamiast uczyć się algorytmów, będziemy uczyli się, jak pogrubiać tekst w Worksie (taaa.... w WORKSIE, nie w Wordzie. "Nie mogą zainstalować Office'a, bo..." (i tu jakaś wymówka). A stopień wiedzy nauczycieli? Może pewien fragment lekcji:

Nauczycielka: Kto wie, jakie są najmniejsze jednostki informacji na twardym dysku?

Uczeń: Kłasyiry i sektory. Nauczycielka: Żle - są to pliki i foldery. Nie wiedziałeś? (W tym momencie dobrze, że siedziałem, bo bym się przewrócił) :P

Zero

(...) Mam w szkole informatyka, który nie wie, jak zapakować pracę ucznia spakowaną Winrarem. (...) Prowadząc wykład bez przerwy zerka do notatek (...), w pierwszej klasie przerobiliśmy Worda! Woow.

Łyska

Mój nauczyciel nie tolerował innego OS-a niż WIN 3.11 Kiedy stwierdziliśmy, że WIN 9x jest lepszy, wyzwał nas od debili. Całe dwie godziny [tu piernik w formie czasownika - red.] bez sensu na temat wyższości W3.11 nad innymi OS. W końcu stwierdził, że kiedy startuje winda, to nie można wywołać DOS-a. Wtedy kolega wstał i powiedział: "należy wcisnąć F8". Nauczyciel zbaraniał i powiedział, że on się tym nie zajmuje. Zrozumiecie kogoś takiego? Teraz kiedy mamy Win NT, on sprawdza swoją pocztę, otwierając maila w WIN3.11...

Lordstar

Jak to czytam, to przypomina mi się - ponoć autentyczna - historia. Jak to pewna pani przysłała do sklepu z komputerami i zapytała sprzedawcę: "czy macie dyski C"? Wolę się nie zastanawiać, kim była ta pani, ale pewnie podejrzenia mam :). Mam też nadzieję, że takich "nauczycieli", jak opisani w waszych listach, nie ma zbyt wielu...

Skopać czy nie skopać?

(...) Patrząc i przebywając z ludźmi mocno związanymi z komputerami, ogarnia mnie dziwna ochota wybuchnąć śmiechem, jednak byłoby to śmiech przez łzy. Niestety. W zastraszającej większości są to młodzi ludzie, często trochę zagubieni. Ludzie z dużą ilością skrzętnie maskowanych kompleksów. W tzw. środowisku każdy z nich pragnie uchodzić za nie wiadomo jakiego "wyjadacza" eksperta i cool gościa z ogromnym poczuciem humoru. Prawda leży jednak po drugiej stronie skali. W prawdziwym życiu są oni często frajerami i looserami. Chwalą się między sobą, ile i jak to oni w Tekkena, Quake czy Starcrafta wymlatują. Pyta-

nie - i co z tego? Co ci przyjdzie, chłopaczku, z wymianiania z Tekkena, kiedy byle leszcz, żul da ci w bużkę. I co zrobisz? Zastosujesz combo, może "powera" puścisz? (...) Może zamiast kopania tyłka komputerowi weźmiesz się za jakieś sporty, ćwiczenia - chociażby po to aby dać tym sztydzącym i gniebiącym cię palantom w ryj?

Stop. Zdaje się, że troszkę jakby przegiąłeś z wnioskami. Jasne, że lepiej uprawiać sport na żywo niż w komputerze. Tu zgoda. Ale, jak widzę, u ciebie to wszystko sprowadza się do dania w mordę komuś, kto przedtem dał ci w twarz. Może to i, teoretycznie, miłe uczucie, ale do czego dobrego nie prowadzi. Na tej zasadzie to również książek czytać nie warto. Zamiast tego lepiej pójść na siłownię i popakować w bicepsy i tricepsy (hf, Eld & Iwan :)). Żeby potem radośnie skopać dresa? Sport (niezawodowy) uprawia się po to, żeby być zdrowszym. Sztuki walki - po to, żeby (jakby co) skutecznie się OBRONIĆ, ale przede wszystkim po to, by wytrenować ciało i umysł. I do takiego uprawiania rozmaitych sportów jak najbardziej by namawiamy. Ale jak ktoś ma chwycić TYLKO po to, żeby skutecznie dać komuś po ryju - to już niech lepiej dalej gra w Tekkena.

Another brick in the wall. Dziewczyny. Tu prawdziwe życie okazuje się jeszcze mniej łaskawe dla hardcore'owców. Jeżeli pominiemy te wszystkie komputerolaski, czyli w 70% niezbyt ciekawe zewnętrznie (to się chyba pod eufemizmem kwalifikuje - cynizm górą!), nie dbające o siebie, lekko zwichnięte psychicznie dziewczątka, to szanse poznania - że o "poderwaniu" nie wspomnę - takowej są dla "wyjadacza" takie jak na wygraną w LOTTO. Oczywiście nie chodzi tu o dance-tecture-polo dreslary, ale o normalne, inteligentne, a przy tym sympatyczne i ładne dziewczyny. Człowieku, czy taką osobkę zainteresują twoje osiągnięcia? Wgrzyanie się w Q3 na nightmare może zrobić wrażenie na twych kumpłach - ale nie na niej. Z czym do ludzi? O czym spróbujesz zagadać? O muzyce? A może akurat od Metalliki czy Limp Biskit, woli Johna Mayalla i jego Bluesbreakers albo Atomic Roster.

Pomijając mocno krzywdzącą ocenę typowej dziewczyny - komputerówki, to w sumie masz wiele racji. Swoją drogą, widzisz ogół graczy jako mieszaninę składającą się głównie z zakompleksionych maniaków płci męskiej i brzyduł płci żeńskiej. Moim zdaniem obraz jednak MOCNO przejaśkrawiony. (I gratuluję nietypowego dla dzisiejszych nastolatków, ale dobrego gustu muzycznego.)

Literatura - cóż, poza Tolkienem i Dickiem jest cała masa wspaniałych pisarzy (Sallinger, King, Łysiak, Forsyth). Porażka na całej linii. Pewnie, nie ma jak gry. Ty jesteś Neo, Segallem czy kim tam chcesz.

Naturalnie literatura warta lektury wcale nie kończy się na Dicku i Tolkienie, ani też na garście autorów, których wymienileś. Nie rozumiemy jednak, co uważasz za porażkę? Że ludzie czytają TYLKO Dicka i Tolkiena? Ja bym to uznał za SUKCES, że W OGÓLE czytają coś w miarę ambitnego! Wedle statystyk 50% Polaków nie przeczytało w ciągu roku ANI JEDNEJ książki. Zaś gracze, choć nie wszyscy, mieszczą się w tych 50%, niestety. Książki ich nudzą (tipsa nie ma jak wpisać, myśleć trzeba. grube takie, żadnej grafiki 3D). Zatem cieszy mnie sam fakt, że są tacy, dla których "książka" nie oznacza tylko "instrukcja do gry". A że w grze jesteś Neo itp? Chyba właśnie o to chodzi. W książkach też utożsamiamy się - często - z jej bohaterem. Tyle że wymaga to więcej wysiłku i wyobraźni.

Ludzie, błagam was, przejrzyście na oczy. Prawdziwe życie płynie obok was (...) Pewnego dnia obudzi się i poczuje się jak w piosence Janes Addition: "I never be in love and I don't know what it is" (nigdy nie byłem (za)kochany i nie wiem, jak to jest). Zdasz sobie sprawę, że to, co niedawna wielbiłeś, jest nic nie warte (...) IRC nie zastąpi ci rozmowy (...) Czy kiedykolwiek kochałeś? Czy byłeś kochany. Komputer, gry, net - to wszystko dla ludzi. Jednak to TYLKO rozrywka, która nie może być sposobem na życie.

Tadeusz "Resident" Zawila

Z końcową refleksją zgadzamy się w 127%.

Uzależniony - refleksja

Ludzie, jak robiłem sobie ten test w maju, nabiłem 126!!!! punktów. Najwięcej z wszystkich moich kolegów w szkole. W grudniu tego roku nabiłem 72 punkty. Czuję się wspaniale, wiedząc, że powoli wychodzę z nałogu :)!!! (...) Zdobylem dużo przyjaciół. Mam dziewczynę i jest OKI. Ale to głównie dzięki waszemu testowi, który zamieściłście w CDA; to dzięki niemu zacząłem myśleć nad swoim postępowaniem i doszedłem do wniosku (...eureka!!!). Że za dużo czasu wlatowa-

łem w ten komputer, nie licząc pieniędzy. Trzy lata dzień w dzień, bez przerwy grałem, uczyłem się języków programowania itp., itd. i co umiem - wygląda na to, że nic, bo ruszyłem na olimpiadę informatyczną - i nie wyszedłem z 1 eliminacji, tej w domu. Jeszcze raz wam dziękuje, że dalsiecie taki test.

Dawid W.

Girl's Corner

"Plik generowany przez program IQ MASTER: wynik ostatniego testu: 156". To mój (Tasha). Thx za podbudowanie mnie :)). Widzisz, są jednak myślące (czasem :)) kobiety...

Calcium-Szczęśliwa-T#a

Hehm, ale w tym programie przeciętna inteligencja to ok. 1000 pkt...). Dobra, żartowałem, gratuluje! Przy czym (to już mówię serio) nie należy ani specjalnie cieszyć się dobrym wynikiem, ani specjalnie martwić złym. Takie programiki jak IQ Master nie są w stanie W PEŁNI ocenić prawdziwej ludzkiej inteligencji (zresztą żaden program czy test tego nie potrafi). W każdym razie na pewno jesteś dobra w rozwiązywaniu testów i umiesz logicznie myśleć, tudzież posiadasz wyobraźnię przestrzenną. Są powody do mruczenia... :)

Ludzie, jesteście the best!!! Od dawna kupuję CDA, ale dopiero tydzień temu trafiłam na tę rubrykę.

Niech zgadnę: blon... a nie - szatynka! W końcu przecież znalazła :).

Ale mam zaskok - jak diesel na 40 stopniowym mrozie. Ale odkał przeczytałam (z nudów) AR, to momentalnie zaczęłam przeglądać wcześniejsze numery i czytać tę rubrykę. Ludzie, tak się obśmiałam, że do tej pory brzuch mnie boli. A mój mężczyzna do tej pory gnebi mnie pytaniem: "dopiero teraz"? (...)

Mysza

Podoba mi się wasze podejście do autorów listów. Jesteście szczerzy aż do bólu, a przy tym śmieszni i to się liczy. (A przy okazji mam nadzieję, że nie skończycie z tym.) Niektórzy chcą, byście z tym skończyli, ale to by była niechybna śmierć dla was i dla nas, czytelników. (...)

Kacha

E, zaraz tam śmierć. Ale ciężko mi wyobrazić siebie wstępującego odpowiedzi w klimacie: "szanowny Czytelniku, bardzo ucieszył mnie list, w którym poruszyłeś istotne aspekty zagadnienia aktualnie omawianego na naszych łamach. Jestem szczęśliwy, że raczyłeś w ogóle zareagować. Tym niemniej pozwałam sobie nie zgodzić się z kilkoma akapitami tego, jakże wyważonego, listu, aczkolwiek w pełni rozumiem, że miałeś święte prawo nazwać nas "pop*** gnojkami". Szanujemy twoją opinię, ale tu chyba nieco się różnimy w swych poglądach..." itd.

Mam już dosyć słuchania, że dziewczyny są gorsze w kwestii dotyczącej komputerów. Czy to, że jestem dziewczyną oznacza, że nie mogę słuchać ostrej muzyki, pójść z kolegami na browara, a później zrobić kilka fragów w Quake? Chłopacy, dajcie sobie już spokój z tą dyskryminacją. Nie będę już więcej pisać, bo nie wiem, czy to ma jakiś sens.. Przyłączam się do apelacji Cleo o niemieszczanie listów dziewczyn w osobnej klatce...

Biedroonka z Rzeszowa

Uważaj na pjaonki, one lubią biedroonki... (jęś). (Oj Smugger, znowu coś pomieszzałeś - chyba chodziło ci o Droonki? dop. Jedi:) (Już ja wiem, o co mi chodziło, ale ciędo szaa... nielelni czytają! Smg.)

Otóż chciałbyśmy się dowiedzieć, czy panowie, mężczyźni, czy jak wam wolicie być nazwani. Chłopcy, wykupiliście patent na CDA i komputery? Albo czy na waszej (bo nie chcemy wam ubliżać, mówiąc "naszej") gazecie (czyt. CDA) jest gdzieś znaczek: "tylko dla mężczyzn"?

Gdzieżby. CDA jest dla każdego, kto chce nas czytać, niezależnie od płci i wieku. Dowodem: Ugly Joe - a skoro ON(a? o?) czyta, to wszyscy inni też mogą.

(...) To, czego wymagamy, no dobra, oczekujemy od was, panowie, to odrobina szacunku. (...) Czy nie lepiej zamiast wyrwać nam CDA lub mychę z rąk, po-

zwolić działać albo nam pomóc? Czy to jest dla was taką wielką ujmą? (...) Zaczynjcie z nami rozmawiać, bo za te wszystkie prace domowe, które spisałście, te kartkówki, za które dzięki nam nie dostaliście jedynek, chyba nam się to należy. Te słowa kierujemy w szczególności do "naszych" facetów (czyt. kolegów z klasy), którzy w ostatnim czasie trochę przesadzają i na każdym kroku starają się nam udowodnić, że nie jesteśmy nic warte. (...)

Ninja_Girl, Duśka i Lika

Ludzie (to do tych facetów, o których piszą te panie powyżej) - ile wy macie lat, a? Bo jeśli więcej niż 11, to najwyższy czas zacząć dorastać nie tylko fizycznie... Swoją drogą poczytajcie sobie coś, co jest poniżej...

Imperium kontratakuje!

DZIEWCZYNY! Jeśli z kolejnego listu dowiem się, że jestem męską szowinistyczną świnią, to konsekwencje będą raczej nieprzyjemne. Nie lubię, jeśli ktokolwiek chcący wyszumić się na łamach CDA, używa durnowatych sloganów zamiast jakiegokolwiek logicznego wywodu. Ponadto chyba wszystkie macie kompleks niższości, bo w przeciwnym razie nie byłoby tylu listów, których osiłą jest chwalenie się, ilu to facetów udało się wam ograć w Mortal Kombat, Harpoon itd. Udowadniać nam naszą niższość, choćby nawet było to oparte na jakichś logicznych podstawach, sympatii wam nie przysporzy. Mam tylko nadzieję, że listy dziewczyn będą teraz trochę bardziej normalne ; chociaż wcale nie mówię, że do tej pory wszystkie miały jakiś defekt. (...)

To ja może w imieniu dziewczyn (a co - nie można?): sporo facetów zakłada z góry, że one się nie znają, są przy kompie jak blondynki z dowcipów itp. Stąd niektóre z dziewczyn, także z góry, udowadniają, że się znają i są nawet w te klocki lepsze od wielu menów, po to, żeby być poważnie potraktowanym. Nie jest to kompleks niższości, a tylko próba pokazania czytelnikom, że pisze to po prostu GRACZ (tyle, że akurat ptci żeńskiej), a nie jakaś tam "laska", co to ma komputer za 5 tysięcy i "szuka Internetu na kompaktach".

Kasia S. Naprawdę nie jesteśmy takimi kretynami, jak ci się wydaje. Ale każdy, kto przewyższa intelektem tę hofotę, musi to maskować, aby nie narazić się na śmieszność. Inteligentnych facetów trochę jest, ale trzeba tylko poszukać. Z drugiej strony Wielkie Dzieki: umocniłem się w wierze, że są jeszcze normalne dziewczyny na tym durnym świecie.

Dentysta-Sadysta

Mam dość czytania kolejnych bredni wypisywanych na łamach AR przez dziewczyny. 50% listów zamieszczonych w girl's cornerach tylko zaśmiecają miejsce w CDA. Siada sobie jakaś kilkunastoletnia panienka, bierze klawiaturę i w 5 minut stuka list typu: "droga redakcjo, jaka to ja jestem biedna, ołaboga, jeno umiem sporo na mym komputerze, ale to pełzające plugastwo mężczyźni nie doceniają mego talentu. Co więcej, ci nikczemnicy śmia śażdzić, że potrafią o wiele więcej ode mnie!!! (...) My, biedne dziewczynki, jesteśmy dyskryminowane. Mam dość bycia traktowaną przez chłopców jak podnóżek. Dziewczyny - nie jesteście gorsze! (...)". Co gorzsa, publikujecie tego typu listy i jeszcze na nie odpowiadacie. A odpowiedzi są w stylu: "no tak, biedne dziecko. Nie załamuj się, przecież umiesz całkiem sporo. Chłopcy, uwierzcie, że są dziewczyny, które coś (zrobić na komputerze) potrafią.

Czy aby na pewno cytujesz odpowiedzi z CDA? Bo brzmią podejrzenie uprzejmie...

Bóg z tobą, idź, bądź płodna i rozmnażaj się, niech będzie więcej kobiet twego pokroju.

Przeginasz. Faktycznie, panie często użalają się na to, że panowie traktują je z założenia jako coś, co MUSI być gorsze, głośniejsze itd. od nich, ale czy narzekają bez powodu? A jeśli cię to denerwuje, rób tak, by owe panienki nie miały powodów do takowych narzeków. I wtedy skończą się takie listy. Albo choć sam zacznij się rozmnażać (podkreślam słowo SAM :)) , a humor powinien ci się choć trochę poprawić.

A ja mówię: **STOP!!!** To, że są dziewczyny znające się na komputerze, wie chyba każdy i jest to oczywiste. Ale te, które naprawdę coś potrafią, nie potrzebują się tym chwalić i jednocześnie narzekać na cały świat. Te, które tak robią albo mają kompleksy, są niewartościowane, albo ich IQ jest niewiele wyższe niż 0.

A wiesz, że ja mógłbym powiedzieć: "to samo można

powiedzieć o facetach, którzy krytykują listy od dziewczyn". I chyba za miłe by to nie było? Więc proszę mi tu nie uogólniać.

Rozumiem, plec piękna, ale takie śmiecie (listy) nie mogą łądować na łamach gazety!

Jak widać, mogą (i to nie są śmiecie!). Warto mieć odrobinę szacunku i tolerancji dla innych (osób, poglądów itd.), bo inaczej ktoś kiedyś Ciebie potraktuje jak śmiecia... a to miłe nie jest.

A może to wy chcecie się podlizzać tym dziewczynom...

Nie tylko tym. Cóż, straszne z nas lizusy... (lizole?).

Może tak mało listów od nich przychodzi, że musicie walić je na strony, jak leci, żeby pokazać, jaką to macie wspaniałą damską część czytelników...

A może za każdy wydrukowany list od dziewczyny spotyka nas z ich strony coś miłego? (Zazdrościcie? I słusznie :)) Wiesz, takie teorie to można snuć długo, ale nic z nich nie wynika. I niby KOMU i PO CO mamy to pokazać i CZEMU? (Przemysły to! - albo Białystok tamto!)

Nie nazywajcie mnie męską szowinistyczną świnią, bo ten list jest kierowany tylko do tej części dziewczyn, które piszą te teksty. Można je (listy) określić pięknym mianem: "load of crap".

vvv

Na epitet MCP (male chauvinist pig) to trzeba sobie nieco zaśmuchać. (Np. podpisując się pod radykalnymi opiniami swym prawdziwym nazwiskiem, by potem z godnością znosić drwiny i obelgi od znajomych kobietek.) Swoją drogą nie dziwię się, że dziewczyny użalają się na swoje traktowanie przez niektórych facetów jak śmieci - dafes właśnie piękny przykład takiego "męeeęskiego" podejścia. A wiesz, co odróżnia mężczyznę od dziecka? Ten pierwszy potrafi kontrolować emocje i traktuje kobiety z szacunkiem. Nie wiem wiele o tobie, twoich umiejętnościach i układach z płcią przeciwną - poza tym, że masz lat 16 - ale czuję, że masz jakieś kompleksy...

Dorośnijcie...

Dlaczego mam nabijać kieszeń najbogatszemu człowiekowi na ziemi (...), płacąc za Office'a, jeżeli potrzebuję od czasu, do czasu coś napisać. On i tak ma już tyle kasy, że uszami mu wychodzi. To samo z Windows. On i tak swoje dostał od firm i jakichś przedsiębiorstw. Albo jeżeli chcę się pobawić 3D Studio MAX'em to chyba nie będę kupował oryginału za (nie wiem dokładnie, ile akurat 3DS Max kosztuje) około 5000 zł lub Photoshopa za 4900 zł.

Dlaczego? Bo mu się należy. Zapracował na to, więc płać mu za pracę i już. Inaczej jutro ktoś powie: "a po co mam płacić temu gościowi w sklepie, on i tak jest ode mnie bogatszy i zarobił już wystarczająco dużo". I jeszcze jedno: jak chcesz się bawić - to kupuj zabawki. Programy typu 3D MAX są robione dla zawodowców i z myślą o profesjonalnych zastosowaniach, a nie dla zabawy. Ja, jak chcę się pobawić samochodzikami, to nie kupuję Testarossy od złodzieja, a resoraka w sklepie. A na to mnie stać bez problemu.

Z grami jest trochę inna sprawa. Założmy, że spodobał mi się NHL 2001. Kupię grę za te 159 zł, pogram tydzień i mi się znudzi.

W takim razie ukradnij też komputer, bo jest szansa, że pograsz na nim tydzień i też ci się znudzi, więc nie warto wydawać tych 3-5 tys. zł. (Ciekawe, że ja mam grę, w którą gram od paru lat, i jakoś mi się NIE nudzi.) A gra ci się nudzi głównie dlatego, bo wiesz, że na półce obok leży jeszcze 5 innych (też po 20 zł...), więc ci się spieszy do ich obejrzenia. I do kina też nie warto iść - wyda się 20 zł, a film to tylko 2 godziny trwa!

Kupując pirata, nie dam zarobić EA. No to co z tego!

Tu wcale nie chodzi o finanse EA. Tu chodzi o TWOJĄ własną ludzką godność. Kupując pirata, sam się kładziesz w rynsztek, na własne życzenie tarzasz się w szambie. Czy tego nie rozumiesz?

Oni i tak mają kasę z innych, bardziej cywilizowanych krajów, tj. USA, Norwegia, Niemcy itd.

No właśnie: tam cywilizacja, a u nas była, jest i będzie ciemna złodziejska dzicz. Ale co tam, że będą patrzeć na nas jak na zwierzęta w ZOO, że na dźwięk polskiej mowy w obcym kraju sprzedawca zacznie patrzeć ci na ręce i chować towar, a przechodnie będą komentować: "znovou ci złodzieje na żer przyjechali". Nic to, grunt że zaoszczędziłeś parę złotych na paru gierkach. Wstyd nie dym, oczu nie wygrzyzie.

I po cholere nam być cywilizowanym krajem!

Przecież mogą nie wchodzić na nasz rynek ze swoimi produktami.

Pewnie, bo ty i tak kupisz na giełdzie. Niech się pali, niech się wali - byle MI było dobrze. Fajne podejście do życia. Godne 5-latk. Kiedyś ktoś wypchnie cię z tramwaju w czasie jazdy, bo będzie chciał mieć więcej miejsca - to może zrozumiesz, co miałem na myśli. Mogłeś przecież kupić sobie samochód, nie?

(...) Tak więc popieram piractwo, ale tylko takie, w którym są okradane firmy-giganty: Microsoft, Adobe, Eidos, Acclaim.

Błażej z Warszawy

A ja jestem przeciw waleniu czytelników czymś ciężkim po głowie z wyjątkiem tych, którzy mają na imię Błażej i są z Warszawy, i piszą takie teksty. Błażeju, kup se rower :) i nie wciskaj mi tu ciemnoty! Po prostu popierasz złodziejstwo. Trudno. Ale choć się tego wstydz, choć się tym nie chwal. Bo tak naprawdę wcale mnie nie wkurza fakt, że kupujesz piraty. Wkurza mnie to, że tacy jak ty NIE TYLKO kradną, ale JESZCZE bezzecznie twierdzą, że to, co czynią, jest jak najbardziej w porządku. A nie jest, nie było i - psia!krew! - nie będzie!!!

Śmieeeeć!?

Piszę w sprawie listu "Śmieć" w 3/01. (...) HoMM śmieciem?! (...) Nazywając klasykę śmieciem, narażasz się wielu osobom (...) Tak się składa, że większość wydawanych obecnie gier to właśnie śmiecie. Piękna grafa, ekstremalne wymagania, spora cena, masa błędów i zero klimatu. (...) Jeśli HoMM jest śmieciem, to ja chcę więcej śmieci! (...) Klasyka rządzi!

Naryan z Suwałk

Nie bardzo rozumiem, co pan Maciej ma na myśli, mówiąc "śmieć", ale wnioskuję, że na takie miano zasługuje, jego zdaniem, każda starsza gra. Paradoksalnie gra lub gry, którymi pan Maciej zachwyca się w tej chwili, za jakiś czas też będą śmieciami. Wnioski: niech pan Maciej nie kupuje przyszłych "śmieciowatych" gier. Jeśli chodzi o mnie, bardzo dziękuję za "jedynkę". I obyście dawali więcej gier, które zasługują na miano klasycznych.

Cichy

Listów w tym klimacie przyszło mniej więcej 20x tyle, co bluzgów na HoMM. To cieszył!

"Wirusik" :)

Chciałbym poinformować, że macie w AR wirusa. Działanie robaka polega na przesunięciu priority zegara na idle, w rezultacie czego nie napisałem wypracowania i wychowawczyni załama mi porty wejścia na karcie dźwiękowej, aż do przeciążenia. Na szczęście słabo słyszę, kiedy jestem niewyspany, bo bezpieczniki byłyby w niebezpieczeństwie. Tyle mojego. Cze :D

Wojtek z Wałbrzycha/Wrocławia (różnie bywa)

Uważaj, bo rodzice mają na to skutecznego antywirusa o nazwie: Szlaban NaKompa 6m(iesięcy)...

Falloutowi maniacy

Ludzie! Pomóżcie! Znajdźcie jakiś lek na Falloutomanię! Przychodzę do szkoły i od razu słyszę: "...A Sulik miał Sledge Hammera i...", i dostaję nerwicy. Zbiera się 3 - 4 kumpli z klasy i nawijają. Na przezwie to samo. A po południu, gdy gdzieś wychodzimy, trzeba im mówić, żeby przestali. Co robić?

Kondzio z Poznania

Albo zmienić kumpli, albo zacząć grać w Fallouta, dotączyć do dyskusji i zanudzić ich na śmierć.

Oszukany...

(...) Zamówiłem u was numer archiwalny 07/99. I co? Listonosz przyniósł mi 12 zł zamiast CDA. Proszę o wytłumaczenie - nie tego, że nie dostałem CDA, ale tego, że wróciło tylko 12 zł. A gdzie kosztą przekazu, które poniosłem?

Pawcio z L. Wielkiej

Tutaj macie właśnie przykład na to, że nieczytanie (np. FAQ) szkodzi. Gdybyś, Pawciu, przejrzał te strony, na których reklamujemy Prenumeratę CDA, zauważyłbyś, że są tam po-

kazane WSZYSTKIE DOSTĘPNE nr archiwalne, 07/99 nie ma tam od dłuższego czasu! Nie możesz więc NAS winić za to, że TY czegoś nie doczytałeś! W tym momencie po prostu odsyłamy otrzymaną kasę, bo co mamy z nią zrobić? Dodam też, że, odsyłając ci tę kasę ponieśliśmy, TAKIE same koszty (na przekaz zwrotny) jak ty, wysyłając ją nam. Przy czym Ty płacisz za SWOJ błąd, a my za... TWOJ. Czyli kto powinien tutaj narzekać? A Ty chciałbyś, żebyśmy JESZCZE RAZ dopłacali za TWOJ błąd? Jutro ktoś w takiej sytuacji zacznie się domagać dodatkowego odszkodowania za stracony czas, zdarte buty i zużyte w drodze na pocztę kalorie itd. Uważasz, że to w porządku?

Pomoc Smugglera

Bardzo często ludzie, którzy zapewne są początkującymi (...), piszą z prośbą o pomoc w różnych sprawach. Np. faciu pytał o partycie. Miłośniemy Smugg wysmiał go (...). Ty, Smuggie, też od początku nie byłeś takim mistrzem od kompa, więc nie śmieć się z początkujących.

Zaraz, zaraz. Mistrzem komputera to ja nie jestem, nie byłem i nie będę. Chocby z tej przyczyny, że mnie to nie pociąga. Zwyczajnie, znam się na PC na tyle, że radzę sobie bez ciągłego latania do serwisu i wypytywania mądrzejszych kumpli. (Ale niejeden z was by mnie zagiał bez problemu.) Rzecz natomiast w tym, że CDA - NIE JEST - elementarzem dla początkujących nabywców kompa. Wymagamy od swoich czytelników, by mieli choć MINIMALNE pojęcie o komputerowym żargonie, hardware itp. Zatem, pisząc teksty, zakładamy zarówno, że nie tylko umieć czytać, ale i rozumieć, o czym piszemy. A pojęcie "partytya" jest na tyle elementarne, że pozwoliłem sobie na NIEDUŻĄ złośliwość pod adresem owego czytelnika. Zauważ, że gość dodatkowo nie potrafił też zainstalować dema, mimo BARDZO łopatologicznych podpowiedzi, jak też nie wpadł na to, by spróbować przetłumaczyć wyświetlane przez komp komunikaty za pomocą np. słownika polang. itp. Mówiąc krótko, poszedł po linii najmniejszego oporu usiadł i zawołał: "pomóżcieeeee". No cóż, dostał za to lekkiego kopa w odwlok, zamiast podanego na talerzu rozwiązania. Ale może dzięki temu następnym razem zamiast czekać, aż ktoś zrobi wszystko za niego, SAM weźmie się za poznawanie swego kompa? Wyjdzie mu to na zdrowie. Swoją drogą, na CD w dziale FAQ jest też Słowniczek Gracza i tam jest to wyjaśnione. Trzeba tylko ODOBINKĘ się wysilił SAMEMU...

(...) Myślę, że Smuggler jest kłamcą. W FAQ pisze, że jest żonaty. OK, nie mam nic przeciw :) (Wielkie dzięki, użyłoby mi, Smg). Ale skoro jego ukochana z nim wytrzymuje, to Smugg musi być: a) przynajmniej; b) "wewnętrznie" superfacetem, a nie takim... khem... jak w AR.

Sauron 13

Potraktuję oba punkty jako komplementy. (Skądinąd wiadomo, że większość komplementów to zwykła ściema i nie mają pokrycia w faktach :)) Wiesz, jest jeszcze jedno rozwiązanie: moja żona akceptuje mnie takiego, jakim jestem, lubi moje zalety (chyba JAKIEŚ mam?!), toleruje moje wady. I to jest właśnie to!

Ludzie & ludziska

Dlaczego na DVD jest więcej full version, dem itd?

Nie wiemy, co powiedzieć, gdyż argumentacja, że na jednym takim DVD jest tyle miejsca, co bodaj na ośmiu CD, wydaje się nam żałośnie mało przekonująca :).

Dlaczego zachęćacie wszystkich do prenumeraty?

Żeby zachęcić was do prenumeraty :) . Z punktu widzenia wydawcy prenumerator to człowiek, który z góry zapłacił za x kolejnych nr pisma. A wydawca takowych bardzo lubi.

Skoro Mr Jedi jest red. nacz. Kawaii, to ty Smuggler, jesteś pewnie naczelnym pisma "Z Parkinsonem na ty" lub coś w tym rodzaju.

Owszem, jestem naczelnym pisma "Listy od bucefałów". Chcesz być na okładce? (A tak szczerze mówiąc, to Parkinson jest na tyle poważną chorobą, że nie żartowałbym na temat ani jej samej, ani jej ofiar.)

A co byście powiedzieli na pytanie typu: "kocham dziewczynę o imieniu xxx, ale nie wiem, jak jej to powiedzieć".

Najlepiej ustami - i możliwie szybko, zanim cię ktoś nie odbierze. Możesz też zostać księdzem i wtedy raczej nie będziesz miał takich problemów.

Czy podwyżki w CDA są równoznaczne z podnosze-

nien cen benzyny i oleju (do głowy)?

Są to objawy zjawiska zwanego inflacją, czyli spadku wartości pieniądza. CDA jest takim samym towarem jak wszystko inne (ale to ładny towar :)), więc podlega tym samym prawom. Wszystko drożeje i CDA też... PS A co, chcesz kupić baniaczek takiego oleju (tak na oko sugerujemy 100 l na początek :)).

A spróbujcie coś wyciąć z mego listu - mam jego nielegalną kopię!

Klakier

Czy moglibyście dawać dwa blankiety prenumeraty? (Jak ktoś źle wypełni, to będzie miał drugą szansę.)

Ba, możemy nawet każdą recenzję drukować w CDA dwa razy - jakby ktoś po przeczytaniu pierwszej czegoś nie skumał :). Blankiety nie muszą być z CDA - wystarczy zwykły pocztowy blankiet, tyle że wtedy trzeba te wszystkie konta (mnóstwo cyferek) przepisać.

Czy da się zamówić plakaty albo Tipsomaniaka bez zamawiania prenumeraty?

Jasne, że tak. Ileż to razy już mówiliśmy... I w FAQ to jest... ech.

Moglibyście nie dawać takich gier jak Fallout?

Moglibyśmy. A Ty mógłbyś się pouczyć anglika i nie miałbyś problemu. Bo pewnie o to chodzi, nie?

Ile zarabiecie na miesiąc?

Wiadomo, że bardzo wiele... za mało. W każdym razie ja za swoją pensję z marca zakupiłem całą Kostarykę na dwa tygodnie wczasów. Czytaj FAQ! (Który to raz dzisiaj mówię?):)

Czy Mr Jedi i Smuggler są naprawdę tacy brzydcy? Adam Szmajdziński "Adex"

Co znaczy: "tacy brzydcy"? To, że niektórzy wykładają nasze zdjęcia w piwnicy zamiast trutkę na szczyru, o niczym jeszcze nie świadcy. Po prostu szczyru nas lubią. Mądre, miłe zwierzaki... My je też zresztą bardzo lubimy. Smakują jak cielecina.

Nie wiem, czy tak jest, ale mam wrażenie, że FAQ na Cover CD się powtarza.

xxx z xxx

Wiesz, ja też coś odkryłem, że po każdym poniedziałku jest wtorek. Ale muszę to jeszcze doświadczalnie potwierdzić... A FAQ się powtarza, bo to jest to samo FAQ, tyle że co jakiś czas poprawiane i rozbudowywane o kolejne pytania i odpowiedzi.

Ostatnio nasz kumpel ze szkoły tłumaczył nam, czym jest (tadam!) akcelerator. Najwyraźniej był on skorumpowany przez Intela. Dlaczego? Już tłumaczmy: wyszło na to, że z akceleratorami to jest tak, że Celeron ma więcej cache niż Pentium. Czy ktoś z was to rozumie? Nie? Bo my też nie. No i to jest nasz klasowy Hak(!)er. Poza tym według Kar... (dobra, nie będziemy go ośmieszać) twierdzi, iż CDA jest hmm, delikatnie mówiąc, LAMERSKI, a wasze poradniki są, że tak powiem, rzyć-owe. (...)

Ghaller & Beregald

Tja, z tego punktu widzenia jesteśmy niewątpliwie lame-rami, bo ni cholery nie wiemy, o czym on mówi. On też tego nie wie :). Zatem konkluzja jest prosta...

AR kiedyś i dziś

(...) Pamiętam czasy (...), gdy całe AR poświęcone było sugestiom odnośnie wyglądu CDA (1/97) oraz listom, w których czytelnicy zawierali naprawdę wartościowe przemyslenia. (...) A teraz, kolega X krytykuje Y, że ten popiera Z za to, że powiedział, iż piraci kradną. Przecież piraci kradną! (...) Zrobił się z tego jakiś Hydepark, mam tego dość.

AR ewoluowało przez te lata... Co do przemysień, jeszcze tak nie było, żebyśmy nie dali wartościowych refleksji czytelników na łamy (gdy są). Widać mniej ich niż kiedyś, ale wina nie leży raczej po stronie redakcji. My staramy się publikować na łamach to, co was dręczy. A co to jest i jaki poziom reprezentuje, zależy już TYLKO od czytelników.

Marzę o tym, by na łamy wróciły przyjazne żarciki, pouczające przemyslenia i wskazówki.

Piotr Songo Krasowski

Też nie mamy nic przeciwko.

Refleksje Dafcia

(...) Wiele jest listów pisanych przez schizofreników cierpiących na manię prześladowczą, którym wydaje się, że CDA jest wydawane przez jakąś brytyjsko-rosyjską mafię (z nigeryjskim kapitałem), a większość waszej kasy idzie na finansowanie płatnych morderców, wy "mordercy Gamblera". (...)

Prawdę mówiąc, mnie to zwyczajnie bawi. Im dzikszy spiszek ktoś ujawni, tym moja radocha większa.

(...) Gdyby gracie zamiast płakać, że dystrybutorzy ich okradają, posiedzieli trochę i pokombinowali, jak kupić tanio legalny soft (...). Po to nam Bozia rozumik dała (chyba, niestety, nie każdemu...), żebyśmy ich używali. Nie ma miesiaka, żeby gdzieś, ktoś nie otworzył jakiegoś nowego hipermarketu (wiem, że nie każdy mieszka w dużym mieście, ale nie mówcie mi, że w każdej wsi jest giełda...) bądź nowego sklepu internetowego (kafelki internetowe!!!), co zawsze wydaje się z jakąś promocją, przeceną lub czymś takim. Po drugie, gry ciągle tanieją. Jeśli szkoda ci dzisiaj 200 zł na QJf, to poczekaj. Na pewno stanieje (już kosztuje 99 zł). Nie trzeba mieć gier od razu!!! I trochę przykładów: gdy otwierali M1 w Łodzi, Mortyr kosztował 29,90 (prawie dwa lata temu!!!), ostatnio przy okazji otwarcia Tesco znalazłem Myth II za 30 zł. Mógłbym tak baaardzo długo wymieniać... Ludzie myślcie, to nie boli!!!!!!

Noo wiesz... przecież po tygodniu Q3 to już staroć (bo są nowsze gry na giełdzie), a jak gra ma więcej niż 3 miechy, to wiadomo, taki rzech, że za darmo szkoda wziąć, a ty każesz jeszcze płacić! Prawdziwy cool man ma gierkę, zanim jeszcze producent ją skończy tworzyć :).

Mam taki wniosek: każdej grze, do której nie ma grywalnego dema, powinno się odejmować jeden punkt. Może to durnie brzmie, ale czy nie ma w tym szalenstwie metody? (...) Jeśli przed wydaniem tych stu złoczyzy nie mamy okazji sami zagrać, to chyba nie świadczy zbyt dobrze ani o producencie, ani o grze. (...)

Dafcio

Idea mi się podoba. (Era też, acz inaczej.)

Siriuż reflekszyn :)

Czy moglibyście, np. w Gamewalkerze, zamieszczać, jak się wymawia tytuł danej gry? (...) Niektóre nazwy sprawiają problemy (...) kumpel się pyta, w co grasz (...), że wymówisz i jest śmiech. Co gorzsa, jak się kupuje grę na gie... sklepie, sprzedawca też się może nieźle uśmieć. Czy mamy już nie chodzić na... znaczy do sklepów? (...) Nie bierzcie tego kawałka listu zbyt poważnie.

Na gieł... znaczy w sklepie, wystarczy, że powiesz w przybliżeniu ten tytuł, byle z rosyjskim akcentem, to i tak Wania... znaczy sprzedawca, załapie. Fakt, że czasem złapie za kałasza, no ale trudno, jak się chce takie gry, to trzeba ryzykować. A ja słyszałem już takie nazwy gier jak Tamb Rajter, Rabin Seks (hm), Harrflajd (Half-Life!), Soll Rewer (Spul Reaver!), Toni Hal Proskater (wymawiać tak, jak się pisze), Gjantz itd., więc mnie tam nic nie dziwi. Angola to się trzeba uczyć, a nie czytać fonetycznie: "ku-ejk" czy jakiś tak, nie wiedząc nawet, co to znaczy. I potem w PD pojawiają się ogłoszenia typu "sprzedam Half Live!" (pół watroboli!!! Zgroza! Dawca jaki, czy co?). Swoją drogą, większość z was tłumaczy tytuł HL na polski jako "pożywy". A to błąd, bo ten termin oznacza tak naprawdę: "okres połowicznego rozpadu pierwiastków promieniotwórczych".

Czy mój list nie jest zbyt sztywny?

Bilgeits

Ani trochę, w rękę bez problemu zmiałem go w kulkę i rzuciłem w Yasia, jak się czochoał o mój monitor :). No, ale lepiej, żeby czochoał siebie niż Bena. Tudzież skrobał Florka czy plumał Gucię.

Listy czytali i się nabijali

SMUGGLER [SMAGGLER]

& [AND] MR JEDI [PAN DżEDI],

czyli tus: bojs, generujący lajt nojs!

cena: 99 zł



WIEM WSZYSTKO

Największy na naszym rynku program pomagający naukę języka polskiego. Obszerny materiał zawarty na dwóch płytach CD (950MB) przydatny jest dla ostatnich klas gimnazjum oraz całej szkoły średniej. Może też przysłużyć się jako gruntowna powtórka przed egzaminem maturalnym lub na wyższą uczelnię.

Na specjalne wyróżnienie zasługuje nowatorsko opracowana szata graficzna. Poziom wiedzy jest automatycznie oceniany przez komputer.

Wiem wszystko to:

- 25 testów z epok, każdy po 30 pytań;
- ponad 700 haseł w indeksie pojęć i nazw związanych z nauką języka polskiego;
- prawie 100 plansz z wyjaśnieniem gramatyki;
- 9 testów z zestawem 150 pytań z gramatyki i ortografii;
- 480 stron opracowań epok literackich;
- 250 pytań z lektur;
- 5 wykładów w postaci filmów o łącznym czasie 30 minut;
- przyjazna, doskonała pomoc dostępna z każdego punktu programu.



LITERATURA PRZED MATURA

Program służy do testowania wiedzy z literatury i sztuki a umożliwia:

- naukę na podstawie pytań zawartych w programie;
- przeprowadzanie egzaminu z hasłowym dostępem do trybu nauka;
- wyłączenie jednej niewłaściwej odpowiedzi;
- porównanie czasu potrzebnego na odpowiedź;
- wybór zestawu pytań (35 zestawów po około 25 pytań);
- sprawdzanie wiedzy na podstawie testu skojarzeniowego (20 zestawów);
- niespotykana dotychczas możliwość sprawdzania znajomości cytatów;
- atrakcyjnym dodatkiem jest zabawa z odkrywaniem nazw lub autorów dzieł sztuki przy poznaniu jedynie jego fragmentów

cena: 35 zł



CRAZY ENGLISH

Program do nauki języka angielskiego przeznaczony jest dla dzieci w wieku 6-16 lat. Ciekawa i niebanalna oprawa graficzna powinna zachęcić dzieci do nauki słówek. Całość materiału została podzielona na kilka etapów. Przejście do każdego z nich możliwe jest po podaniu hasła, które użytkownik otrzymuje po zaliczeniu określonej części materiału. Dodatkowo niniejsza wersja programu zawiera film animowany studia SE*MA*FOR z Łodzi.

KOT W BUTACH

Bądź gotów stanąć u boku Janka i wziąć udział w niesamowitej, pełnej niespodzianek przygodzie w trakcie której poprawisz swoje słownictwo i zdolność czytania oraz będziesz mógł uczyć się angielskiego. Dzięki wykorzystaniu możliwości komputera dzieci uczą się z radością i szybciej przyswajają polskie i angielskie słownictwo. Cała płyta pełna jest zabawnych animacji i efektów dźwiękowych, które pozwolą twojemu dziecku miło i pożytecznie spędzić czas.

HIP HOP VOL. 2

Druga płyta zawierająca Hip Hopowe sample w formacie wav. Z'loop'owane klimaty pustych podwórek i poważnych kłopotów. Głębokie basy wciągają Cię w dudniące podziemia metra, gdzie wszystko może się wydarzyć. Dźwięk na grany został w częstotliwości 44,1kHz/16bit/stereo (niekiedy próbki są świadomie „przybrudzone”). Wszystkie dźwięki są oryginalne i przygotowane specjalnie na potrzeby tego wydawnictwa. Wszelkie podobieństwo do czegośkolwiek może być wyłącznie przypadkowe. Cała kolekcja przygotowana została w tempie 80 i 100 bpm.

cena: 25 zł



Wielka wyprzedaż na stoisku EXE w D.H. Kameleon, ul. Szewska 6/7, IIIp. we Wrocławiu

GRY

Adas i Pirat Barnaba PL + zegarek 85,-	Earth 2150 2CD PL + Klocki Lego 85,-	Kolekcja gier strategicznych 25,-	RollerCaster Tycoon Złota Edycja 95,-
Age of Empires II 165,-	Emergency PL 19,9	Larry 5 PL 19,-	Rune 135,-
Imperium Azteków 2CD PL 19,9	Emergency 2 PL 19,9	Larry 7 PL 19,-	Hyperz Króla Artura 3CD PL 75,-
Scout PL 19,9	Emergency 3 PL 19,9	Low Rider PL 19,-	Rozbieżny krawiec gierki 25,-
Airline Tycoon PL 19,9	Evil Islands 3CD PL 19,9	Low Rider 2 PL 19,-	Sacrifice 300 PL 19,9
Anno 1602 PL 19,9	Evil Islands 3CD PL 19,9	Maisty PL 19,-	Saga - Głowy Wikingów PL 19,9
Asterix i Obeliks konia Cezar PL 19,9	Fallout Tactics PL 19,9	MUX 2 PL + MUX 19,-	Settlers II + Nowe Mięso PL 19,9
Atlantis 4CD PL 39,-	Faraon + Kłopoty 19,9	Midnight racing PL 19,-	Settlers III PL + dodatkowa misja 4CD + kuszka 95,-
Baldurs Gate 19,9	+ Encyklopedia Egiptu PL 125,-	Midnight Madness 2 19,-	Settlers IV 2CD PL 95,-
+ misja 600 PL Złota Edycja 99,-	Fifa 2000 75,-	Might & Magic VIII PL 19,9	Shogun: Total War PL 105,-
Baldurs Gate II 500 155,-	FreeSpace: Wielka Wojna 2CD PL 49,-	Might & Magic VII PL 19,9	Silent Hunter II 95,-
(mousepad + mapa) 155,-	Giants: Obywatel Kabuto PL, najtaniej!!! 125,-	Mon Project PL 19,9	Sim City 3000 PL 95,-
Battle Isle IV 3CD PL + Incubation PL 95,-	Gorky 17 39,-	Moto Racer 2 49,-	Sims - Balanga (dodatek do The Sims) 75,-
Bilajki 125,-	Gry dla 30k 25,-	Myat 3: Exile 95,-	Sim City 3000 PL 95,-
Black & White PL 125,-	Gry dla 30k 25,-	Na Kłopoty Pantera 75,-	Sims - Balanga (dodatek do The Sims) 75,-
Blade Runner 400 75,-	Gry dla 30k 25,-	Najdziwnsza Podróż 400 PL 85,-	Sims - światowa życie (dodatek do Sims'ów) 75,-
Brydż 99 PL 75,-	Gry dla 30k 25,-	Nascar 4 85,-	Sims Simagix Collection 149,-
C & G Red Alert 2 129,-	Gry dla 30k 25,-	NBA Live 2001 125,-	Sims Simagix Collection 149,-
Carmageddon TOR 2000 85,-	Gry dla 30k 25,-	Need for Speed 5: Need for Speed 5 115,-	Sims Simagix Collection 149,-
Catan PL 85,-	Gry dla 30k 25,-	Need for Speed Porsche 2000 115,-	Sims Simagix Collection 149,-
Championship Manager 2000/01 125,-	Gry dla 30k 25,-	Neverhood 135,-	Sims Simagix Collection 149,-
Championship Manager 3 85,-	Gry dla 30k 25,-	No One Lives Forever 135,-	Sims Simagix Collection 149,-
+ liga polska 2CD 85,-	Gry dla 30k 25,-	NOX 49,-	Sims Simagix Collection 149,-
Chessmaster 600 2CD 129,-	Gry dla 30k 25,-	Odysseja - w poszukiwaniu Ulisesa 2CD PL 125,-	Sims Simagix Collection 149,-
Close Combat 5: Invasion Normandy 95,-	Gry dla 30k 25,-	ONI 155,-	Sims Simagix Collection 149,-
Colin McRae 2 PL 95,-	Gry dla 30k 25,-	Penzer General 3: Scorching Earth 95,-	Sims Simagix Collection 149,-
Commandos 2 135,-	Gry dla 30k 25,-	Pika 102 25,-	Sims Simagix Collection 149,-
Commandos 2: Men of War 95,-	Gry dla 30k 25,-	Pizza Connection 2 PL 75,-	Sims Simagix Collection 149,-
Crime Cities 2CD PL 69,-	Gry dla 30k 25,-	Plazmacyc Torment 400 PL + kuszka 49,-	Sims Simagix Collection 149,-
Croc 49,-	Gry dla 30k 25,-	Prince of Persia 3D 69,-	Sims Simagix Collection 149,-
Croc 2 105,-	Gry dla 30k 25,-	Pro Rally 2001 49,-	Sims Simagix Collection 149,-
Crusaders of Might & Magic PL 79,-	Gry dla 30k 25,-	Project IGI 135,-	Sims Simagix Collection 149,-
Cywilizacja 2: Próbna Gra 75,-	Gry dla 30k 25,-	Quake 3 Arena 95,-	Sims Simagix Collection 149,-
Delta Force - Land Warrior 35,-	Gry dla 30k 25,-	Rage of Mages PL 35,-	Sims Simagix Collection 149,-
Descent: Dystop 2 19,9	Gry dla 30k 25,-	Rally Championship 49,-	Sims Simagix Collection 149,-
Devil Inside 2CD PL 19,9	Gry dla 30k 25,-	Rayman 2 the Great Escape PL 65,-	Sims Simagix Collection 149,-
Diablo 2 400 PL 19,9	Gry dla 30k 25,-	Red Alert 49,-	Sims Simagix Collection 149,-
+ dodatkowa pod mysz 149,-	Gry dla 30k 25,-	Resident Evil 3 - Nemesis 135,-	Sims Simagix Collection 149,-
Diablo 2: Exposed Set 149,-	Gry dla 30k 25,-	Resurrection: Powrót Czarnej Smoka PL 79,-	Sims Simagix Collection 149,-
Drakula: Zmarłychychwstanie 2CD PL 75,-	Gry dla 30k 25,-		Sims Simagix Collection 149,-
Dungeon Keeper 2 19,9	Gry dla 30k 25,-		Sims Simagix Collection 149,-
Dungeon Keeper 2 19,9	Gry dla 30k 25,-		Sims Simagix Collection 149,-
Duke 2 400 PL 19,9	Gry dla 30k 25,-		Sims Simagix Collection 149,-
+ dodatkowa pod mysz 149,-	Gry dla 30k 25,-		Sims Simagix Collection 149,-
Earth 2140 + misja 19,9	Gry dla 30k 25,-		Sims Simagix Collection 149,-

MUZYKA

Amplifier Dub 25,-	Kolekcja utworów w formacie MP3 (zest. tytułów) 59,-	Magix Music Maker 95,-	Musie party system 25,-
Future Wars 25,-	Magix Dance DJ 149,-	Magix Music Maker 95,-	Techno power 25,-
Hip Hop 2 25,-	Magix Live Act DJ 85,-	Magix Music Maker 95,-	Wary dla wymagających 25,-
Klimatyczne Brzemię 25,-		Magix Music Maker 95,-	Zakrecone rytmy i tapety muzyczne 25,-

DLA DZIECI

ABC z Rekiem 59,-	Eno Due Rabe 2 25,-	Koziołek Matołek idzie do szkoły 49,-	Rayman uczy angielskiego 69,-
Alicja w Krainie Czarów 69,-	Hugo zaczerwony dół 79,-	Koziołek Wymalacja 99,-	Smurdek i transport PL 79,-
Bolek i Lolek na Tropie Zaginionej 49,-	Hugo zaczerwony dół 79,-	LangMaster Zak's Wordgames 89,-	Tweje Komiksy Garfield 39,-
Bolek i Lolek Pamietaj z Podróż 49,-	Hugo zaczerwony dół 79,-	Lego Creator 99,-	Tweje Komiksy Tom & Jerry 39,-
Bolek i Lolek Wesołe Przedszkole 49,-	Hugo zaczerwony dół 79,-	Moje pierwsze ABC 69,-	Tymoteusz 59,-
Charka Malenka - ang. dla dzieci 69,-	Hugo zaczerwony dół 79,-	Multimedialna Biblioteka dla Dzieci 25,-	Znane Bąki: Królów Śniegu + Kopciuszek 2CD 49,-
	Hugo zaczerwony dół 79,-	Przygody Przyszłości Kwik 59,-	Zwierzaki 25,-

INNE CIEKAWY

10.000 klipartów 25,-	Encyklopedia Powszechna 95,-	Matematyka (zest. podst. gimnazjum) 39,-	Profesor Henry 2001 2CD 79,-
AntyWeniek 9 39,-	Fogra 2001 (3CD) 95,-	Matematyka (zest. podst. gimnazjum) 39,-	Przebieg Kłosa 2001 2CD 79,-
Biblioteka Fontów 25,-	Encyklopedia PWN 2CD 95,-	Matematyka (zest. podst. gimnazjum) 39,-	Programy narzędziowe 25,-
Crazy English 35,-	Encyklopedia PWN 2CD 95,-	Matematyka (zest. podst. gimnazjum) 39,-	Samouczek Access (2CD) 59,-
Dany Jednostkowy - katalog 300 projektów 25,-	Encyklopedia PWN 2CD 95,-	Matematyka (zest. podst. gimnazjum) 39,-	Samouczek Excel (4CD) 95,-
Dyskietki 2 59,-	Encyklopedia PWN 2CD 95,-	Matematyka (zest. podst. gimnazjum) 39,-	Samouczek Excel (2CD) 59,-
Edutrom - j. polski, matematyka, fizyka, geografia, przyroda, biologia, chemia, historia, sztuka podstawowa lub gimnazjum 149,-	Encyklopedia PWN 2CD 95,-	Matematyka (zest. podst. gimnazjum) 39,-	Samouczek Photoshop (2CD) 59,-
Encyklopedia kolorowych klipartów 25,-	Encyklopedia PWN 2CD 95,-	Matematyka (zest. podst. gimnazjum) 39,-	Skarbnik - twój budżet domowy 99,-
Encyklopedia Małego Człowieka 99,-	Encyklopedia PWN 2CD 95,-	Matematyka (zest. podst. gimnazjum) 39,-	Starym i Głupcem 49,-
Encyklopedia Nauki 99,-	Encyklopedia PWN 2CD 95,-	Matematyka (zest. podst. gimnazjum) 39,-	Tell Me More: angielski, niemiecki i francuski 149,-
	Encyklopedia PWN 2CD 95,-	Matematyka (zest. podst. gimnazjum) 39,-	Wiem Wszystko Język Polski 99,-

PLYTY EROTYCZNE

Archiwa XXX 25,-	Goręca 30-ka (Figurenki 1,2,3) 65,-	Sexmaniac 25,-	MANGA DLA DOROSŁYCH 39,-
Bywanie na ekranie (11500 zdjęć) 25,-	Gry hazardowe i erotyczne 25,-	Strip Puzzle 35,-	Blackboard Jungle 39,-
Cyber Sex 2001 25,-	Heavenly Head 2CD 49,-	Striptease PL 39,-	Demon School Conclusion 39,-
Cyber Sex 2001 25,-	Heavenly Head 2CD 49,-	Striptease PL 39,-	Kiss XXX Collection 35,-
Cyber Sex 2001 25,-	Heavenly Head 2CD 49,-	Striptease PL 39,-	Manga 3D 35,-
Cyber Sex 2001 25,-	Heavenly Head 2CD 49,-	Striptease PL 39,-	Manga Balanga 35,-
Cyber Sex 2001 25,-	Heavenly Head 2CD 49,-	Striptease PL 39,-	Manga Power 35,-
Cyber Sex 2001 25,-	Heavenly Head 2CD 49,-	Striptease PL 39,-	

Tylko dla dorosłych!!!

Colin McRae Rally 2.0 (w roli Twojego pilota K. Holowczyka) 95,-	Commandos 2 135,-	Cywilizacja: Próba Czasu PL 75,-
Encyklopedia PWN 2CD 95,-	Kajka i Kokosz w Krainie Burzowirów PL 25,-	Sims Balanga 75,-
Na Kłopoty Pantera 75,-	Settlers II + Nowe Mięso PL 19,90	Settlers III PL 95,-
Soldier of Fortune 115,-	Submarine Titans PL + Ancient Conquest PL 85,-	Sudden Strike PL najtaniej!!!
Fallout Tactics 95,-	Kroniki XX wieku 69,-	Swedish Toza Car Championship 19,90-
Croc 49,-	Jack Orlando 19,90-	Lopedia dla dzieci 69,-

Posiadamy w sprzedaży także joypady i joysticki - oferta na życzenie.

Jak zamawiać wybrane artykuły? Jak zamawiać wybrane artykuły? Jak zamawiać wybrane artykuły? Jak zamawiać wybrane artykuły? Jak zamawiać wybrane artykuły?

od 10.00 do 21.00 (071) 3110358 FAKSUI: (071) 3537010 PISZ na adres: EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57

INTERNET: www.exe.com.pl exe@exe.com.pl

SKLEPY FIRMOWE: Dom Handlowy „Kameleon”, ul. Szewska 6/7, III piętro, Wrocław, Centrum Bielany Wrocławskie, Galaktyka EXE, ul. Czekoladowa 9, sklep nr 260, Wrocław, BIURO HANDLOWE: EXE, ul. Kłosa 4, 54-152 Wrocław.

W naszej ofercie znajdziesz wiele innych tytułów, zadzwonić, zapytać. KATALOG GRATIS!

KORZYSTNA OFERTA DLA ODBIORCÓW HURTOWYCH

Tipsy

Carnivores: Ice Age

•Debug Mode

W czasie gry wpisz: debugup. Jeśli wszystko zrobisz OK, ujrzysz swe koordynaty w górnym prawym rogu ekranu, a ponadto dinozaury będą cię ignorować, aż do momentu otwarcia ognia. Możesz też stosować kombinacje klawiszy:

[CTRL] - poruszasz się szybciej
[SHIFT] + [S] - a teraz wolnoooo...
[CTRL] + [N] - dalekie skoki
[SHIFT] + [T] - liczba FPS
[SHIFT] + [L] - latamy!
[TAB] - odkrywa mapę

Clive Barker's Undying

Dodatkowe kody - poprzednie znajdziesz w CDA 4/2001.

Naciśnij [Tab] i wpisz:
set aeons.patrick health 999 - 999 energii
assall - tworzy osła
flight - latamy!
AmpAttSpell - zwiększa poziom wskazanego czaru
InfiniteMana 1 - nieskończona mana (wpisz 0 zamiast 1: by wyłączyć cheat)
becomeLight 1 - światło (0 zamiast 1 wyłącza cheat)
showfps - liczba FPS

•Problem z bossami

Jeśli użyłeś cheatów i masz energię powyżej 100 pkt, to bossowie nie chcą z tobą walczyć... zatem przed walką z nimi dobrze jest stracić sporo zdrowia :)

•Skok na dowolny level

Wpisz: start [nazwa mapy]

Uwaga: mapy CU [numer] to cut-scenki. Playground i SmokeTest to mapy testowe.

Ducati World Racing Challenge

Idź do menu Option i wpisz się (nazwisko gracza) jako:
ITSALLOVER - dostęp do wszystkich Quick Race
BADDRIVER - Dunny Mode
TEAM - ciekawe zdjętko
GREEDYGIT - kasa!
THEDOGSNADS - w Quick Race masz dodatkową maszynę
TODDMCARTOR - a tu jeszcze jedną (Todd 900 Super-lite)

Icwind Dale: Heart of Winter

Naciśnij [Ctrl] + [Tab] i wpisz:
GETYOURCHEATON:ExploreArea() - widzisz całą mapę
GETYOURCHEATON:Hans() - teleportacja drużyny do miejsca wskazywanego przez kursor
CHEATERDOPROSPER:SetCurrentXP([ilość]) - dodaje zaznaczonej postaci pkt. doświadczenia
CHEATERDOPROSPER:AddGold([ilość]) - dodaje drużynie kasy
CHEATERDOPROSPER:Midas() - 500 sztuk złota
GETYOURCHEATON:FirstAid() - 5 healing potions, 5 antidotes i 1 Scroll Of Stone To Flesh.

•Inne triki

Edytuj plik icwind.ini (zrób przedtem jego kopię roboczą!). Odszukaj linie [Game Options]. Dopisz pod nią linie **Cheats=1**. Uruchom grę. Naciśnij [CTRL] + [Tab] i wpisz: **GETYOURCHEATON:EnableCheatKeys()** (ważne, by pamiętać o wpisywaniu dużych liter tam, gdzie one są!).

Uruchomisz cheat-mode. Teraz w czasie gry naciśnij:
[Ctrl] + [R] - ulecz lub wskrzesz wskazaną postać/portret
[Ctrl] + [Y] - zabijasz wskazanego potwora lub NPC (ale nie dostajesz za to punktów doświadczenia)
[Ctrl] + [4] - pokazuje pułapki

Fate of the Dragon

Naciśnij [Enter] i wpisz:

!om+godblessgreed! - 100.000 wszystkich surowców
!om+icanseeagain! - odkrywa mapę
!om+smartbomb! - zabija wszystkie jednostki
!om+fps! - liczba FPS
!obj+god! - God Mode (dla aktualnie zaznaczonej postaci)
!obj+speed! - przyspiesza grę
!obj+godblessomax! - podkręca parametry zaznaczonej postaci, dodaje surowców
!om+win! - wygrywasz grę
!om+fog! - odkrywa mapę
!obj+gold! - kasa
!obj+timber! - drzewo
!obj+rawmeat! - jedzonko
!obj+corn! - zboże
!obj+food! - jedzonko
!obj+iron! - żelazo
!obj+wine! - wino
!obj+all! - WSZYSTKO

Oni

Metodę na uruchomienie tych tipsów (mocno skomplikowaną) znajdziesz w CDA 4/2001. Bez tego nawet nie czytajcie poniższych informacji, gdyż i tak tipsy nie zadziałają :(.

Naciśnij [F1], wpisz: **thedayismine** - wejdiesz w cheat-mode. Teraz naciśnij [F] i wpisz:
[F7] - wybór dowolnej broni
[F8] - zmiana postaci
[F9] - włączasz nagrywanie akcji
[F10] - zatrzymujesz nagrywanie
[F11] - odtwarzasz filmik
[CTRL][SHIFT][Y] - licznik FPS
[CTRL][SHIFT][G] - włącza/wyłącza "zwolnione zdjęcia"
[CTRL][SHIFT][S] - mieszasz w teksturach
[CTRL][SHIFT][B] - "widzisz" myśli przeciwnika

Sacrifice

W czasie gry naciśnij [Ctrl] + [Shift] + [~]. W lewym dolnym rogu ekranu zobaczysz mały znaczek. Wpisz wtedy (nie zapominając o spacji pomiędzy @ i kodem!):
@ **bythepowerofgrayskull** - pełna energia
@ **ihavethepower** - maks. mana
@ **yourbulletscannotharmme** - niewidzialny mag
@ **dontfearthereaper** - dodaje dusze
@ **castrateheathens** - mag może zbierać "red spirits"
@ **timeisonmyside** - resetuje "spell timers"
@ **aplethoraof [nazwa potwora]** - wzywasz 4 potwory o danej nazwie
@ **gimmegimmegimme [nazwa czaru]** - dostajesz czar o danej nazwie
@ **ragebuilding** - masz minimum 9 level

Severance: Blade od Darkness

Wpisz:
allmighty - HP i stamina na maxa
tothepoint - wszelka broń
itemsgalore - ...a zobacz :)
doorsnomore - masz wszystkie potrzebne klucze
levelend - wygrywasz!
levelheaded - zdaje się, że to ogólnie podkręca parametry...

•Inne sztuczki

Kiedy level się załaduje, naciśnij [ESC] i idź do **Game=>Arena=>Player configuration**. Wybierz postać, wpisz jedną z poniższych nazw i wróć do gry. W

zależności od tego, co wybierzesz, używaj odpowiednich klawiszy...

Postać - dowolna - nazwa: GOASUX
F - uzdrowienie

Barbarzyńca - nazwa: GUYAGAO

1 - mały miecz
2 - duży miecz
3 - duża tarcza
4 - mała tarcza

Rycerz - SCAIGUOKER

G - miecz świetlny!
K - laser

Amazonka - PAMELA CHU

F5/F6 - kamery
F10 - nietykalność

Dwarf - NO LEM KGB

H - SleepyHollow

M - Mutational

X - Matrix

Barbarian - IVALAOSTIA

[F8] - skok o level

[F9] - następny level

Star Wars: Battle for Naboo

Idź do **Options=>Passcodes** w menu i wpisz poniższe kody. Powinienesz usłyszeć "klik", gdy gra zaakceptuje kod.

JHGNRGAS - dostęp do wszystkich misji

FMRYLDAD - Dark Side Level

EOWXZGAS - zdjęcie ekipy

DIWMZIAR - credits

Starship Troopers

•Popraw swoje parametry

Edytuj plik **st_db_attr** w katalogu **stta\units**. Znajdź linie **26**. Wygląda ona mniej, więcej tak:

261 0 0 15 0 0 1...

Interesuje nas czwarta liczba (tu wynosi 15). Popraw ją na 200, a znacznie zwiększy to twoje doświadczenie.

Thandor

Naciśnij [Enter] i wpisz: **Oh grosser Thomas, erlöse mich!** Ponownie naciśnij [Enter]. Teraz możesz używać kombinacji klawiszy:

[CTRL] + [ALT] + [V] - odkryta mapa
[CTRL] + [ALT] + [Z] - szybkie budowanie
[CTRL] + [ALT] + [E] - 1000 energii
[CTRL] + [ALT] + [X] - 1000 Xenit

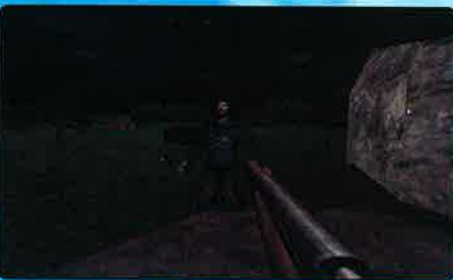
Uwaga: aby uzyskać symbol **ö**, musisz wcisnąć i trzymać [Alt] i w tym czasie nacisnąć na klawiaturze numerycznej - kolejno - cyfry **1, 4, 8**. Gdy puścisz Alt, pojawi się **ö**.

World War 2: Normandy

Dodatkowe cheaty - poprzednie w 04/01

Naciśnij [~] i wpisz:

noclip - przechodzenie przez ściany



Szukaj w kioskach od
25.IV

Cyfrowe podziemie

Czy zagraża
społeczeństwu?

Przeczytaj w maju w magazynie

.net

Ponadto: Internet za darmo, sieciowe aukcje, wlepki, gwiazdy sieciowych kamer, przegląd wirusów

TYLKO 20% LUDZI UMIERA BEZPOŚREDNIO PO WYBUCHU BOMBY ATOMOWEJ

NATYCHMIAST

5 MINUT

24 GODZINY

RESZTA, ABY PRZEŻYĆ BĘDZIE
POTRZEBOWAŁA TAKTYKI

**Fallout
Tactics**

Przygotuj się. Myśl taktycznie.

PREMIERA JUŻ 16 MAJA! CENA TYLKO 99,90 ZŁ ZA PAKIET NA 6 CD!

Wybuchowa polska wersja Fallout Tactics zawiera aż trzy pełne gry łącznie na sześciu płytach CD:

- grę FALLOUT TACTICS PL na 3 CD ❁❁❁ • BONUSOWY DYSK ❁ z dodatkami do Fallout Tactics
- pełne wersje gier FALLOUT 1 ❁ i FALLOUT 2 ❁ w ekskluzywnych opakowaniach DVD.

PRACA W CD PROJEKT

- Specjalista ds. marketingu internetowego
- Brand Manager

Jeśli jesteś zainteresowany/a pracą u nas
na tych lub innych stanowiskach, zajrzyj na:

<http://praca.cdprojekt.com>

Więcej informacji: <http://fallout.cdprojekt.com>

Patronat medialny: www.gry.wp.pl

Opracowanie wersji polskiej
i wyłączenie dystrybucji w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

SPRZEDAŻ WYSYLNOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Interplay

iTouch™ Keyboard



NAJLEPSZA KLAWIATURA
DO ZADAŃ TAKTYCZNYCH

